Volume 4 - 1992

Issue 1

Club Nintendo®

Segreteria Club Nintendo
Viale Baracca 20
28041 ARONA (Novara)

Ecco una lista della cassette attualmente disponibili per il tuo NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM e GAME BOY™

Serie Azione

- ❑ The Adventures of Bayou Billy
- ❑ Airwolf
- ❑ Alpha Mission
- ❑ Big Foot
- ❑ Castlevania™
- ❑ Cobra Triangle™
- ❑ Double Dragon II
- ❑ Ghost 'n Goblins™
- ❑ Jackie Chan's Action Kung Fu
- ❑ Journey to Silius
- ❑ Knight Rider
- ❑ Life Force
- ❑ Power Blade
- ❑ Probotector
- ❑ Puzznic
- ❑ Rush 'N Attack™
- ❑ Silent Service
- ❑ Skate or Die
- ❑ Solar Jetman
- ❑ Snake Rattle 'n' Roll
- ❑ Stealth ATF
- ❑ Super Mario Bros.™
- ❑ Top Gun – The Second Mission

Serie Avventura

- ❑ A Boy and His Blob
- ❑ Batman
- ❑ Bionic Commando
- ❑ Defender of the Crown
- ❑ Duck Tales™
- ❑ Faxanadu
- ❑ Festers Quest™
- ❑ Guardian Legend
- ❑ Ghostbusters II
- ❑ Goonies II™
- ❑ Kid Icarus™
- ❑ Legend of Zelda™
- ❑ Lolo II
- ❑ Low G Man
- ❑ Mega Man™
- ❑ Mega Man II™
- ❑ Mission Impossible
- ❑ Ninja Gaiden
- ❑ Rad Gravity
- ❑ Solomon's Key
- ❑ Solstice
- ❑ Super MarioBros.2™
- ❑ Super MarioBros.3™
- ❑ Teenage Mutant Hero Turtles
- ❑ The Simpsons
- ❑ Wrath of the Black Manta

Serie Sport

- ❑ Arch Rivals
- ❑ Blades of Steel™
- ❑ Double Dribble™
- ❑ Fighting Golf
- ❑ Goal
- ❑ Ice Hockey
- ❑ Tecmo World Wrestling
- ❑ Super Off Road
- ❑ Super Spike V'ball

Serie Arcade

- ❑ Bubble Bobble
- ❑ Gradius™
- ❑ Gunsmoke™
- ❑ Pinbot
- ❑ Section Z
- ❑ Xevious™

Serie Zapper

- ❑ Duck Hunt™
- ❑ To the Earth™

Serie Brain

- ❑ Kickle Cubicle
- ❑ Tetris

Serie Programmabile

Non ancora disponibile in Italia

PROSSIMI ARRIVI

Dragaon's Lair
Maniac Mansion
North & South
Total Recall

Game Boy

Game Pak

- ❑ Alleyway
- ❑ All Star Challenge NBA
- ❑ Balloon Kid
- ❑ Batman
- ❑ Boulder Dash
- ❑ Bugs Bunny
- ❑ Chase HQ
- ❑ Double Dragon
- ❑ Dr Mario
- ❑ Duck Tales™
- ❑ Dynablaster
- ❑ Fall of the Foot Clan
- ❑ F1 Race
- ❑ Gargoyles Quest
- ❑ Golf
- ❑ King of the Zoo
- ❑ Kwirk
- ❑ Motorcross Mania
- ❑ Nintendo World Cup
- ❑ Qix
- ❑ Radar Mission
- ❑ Revenge of the Gator
- ❑ Robocop
- ❑ Solar Striker
- ❑ Spiderman
- ❑ Super Mario Land
- ❑ Tennis
- ❑ Wizards & Warriors
- ❑ WWF Wrestling

PROSSIMI ARRIVI

Castlevania
Chessmaster
Double Dragon II
Ghostbusters II™

La parola Super Mario

Ragazzi! Il 92 è ormai arrivato e la Nintendo ci prepara sempre nuove sorprese!

Prima di tutto abbiamo cambiato totalmente la copertina del giornalino oltre ad apportare dei cambiamenti totali al giornale stesso. D'ora in pol ci sacanno più recensioni e quindi sparirà Sneak Peek per lanciar posto proprio a tali recensioni.

Inoltre verrà dedicato molte più spazio a Game Boy™ e Ai Tips & Tricks. Siamo convinti che questo renderà il giornale molto più interessante e valido.

Però ci interessa sapere il vostro punto di vista e quindi, coraggio, scrivete, scrivete, scrivete!

Ma il bello non finisce qui perchè i giochi recensiti in questo numero sono particolarmente speciali.

"Guerre Stellari" (Star Wars) è il numero uno per noi, ora non solo perchè si gioca bene ma perchè segna cor, estrema fedeltà la trama del film! Voi tutti potrete interagire con i protagonisti del gioco combattendo gli Storm Troopers e altri alleati dell'Impero. Che gioco, ragazzi! Provare per credere!

Il mondo del Game Boy™ si è arricchito di una nuova stella, magari un po' stramba, i Bart Simpsons.

Volente o no ha dovuto accettare di andare a Camp Deadly e gli stanno facendo vedere i sorci verdi! Poi c'è Blob, famoso protagonista di **"A Boy and his Blob"** in versione speciale Game Boy™. E le sorprese sono appena iniziate. Ne vedrete delle belle quest'anno! Tenete d'occhio questo spazio!

Vi auguro un nuovo anno favoloso! Arrivederci fra due mesi!

Nel prossimo numero...

...troverete giochi a iosa con una recensione di **"Four Players Tennis"**, **"Blaster Master"** e il caleidoscopico **"New Zealand Story"** E per il game Boy novità a non finire come **"WWF Superstars"** con gli atleti più amati di questo sport. Come faremo a far stare tutto in 32 pagine? Mah!

Sommario

IN ANTE PRIMA

GAME BOY

TIPS & TRICKS

L'ANGOLO DEI NINTENDO MANIACI

Presidente: Super Mario. Direttore: Diego Basso. ResponsabileEditrice in Italia: Club Nintendo su autorizzazione Mark Smith, Editor in Chief Fotografia: Dennis Hemmings. Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd. Stampa: Catalyst Publishing, England. Direzione e Segreteria Club Redazione Nintendo, Viale Baracca 20, 28041 ARONA (Novara). Registrazione Tribunale di Verbania n. 217/90 del 22/11/90, Stampe Sped. Abb. post Gruppo IV/70 N. 1/91 Torino

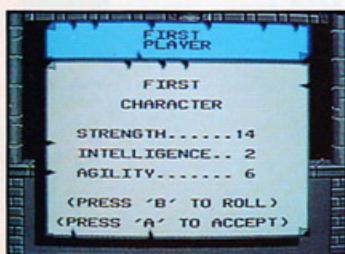
Nella tana...

Nelle profonde cavità del terreno esiste un sistema intricato di labirinti dove un vero e proprio esercito di gnomi, orchi, folletti e fantasmi stanno a guardia di tesori immensi. E se oual che pazzo avventuriero si cimenta nell'impresa di trovare quei tesori diventa un boccone prelibato per i loro signor.

Ma sul fondo delle caverne esiste un pericolo ancor più grande, un orribile malefico serpente che regna in quei sotterranei e ha sparso il terrore distruggendo villaggi interi e inviando i suoi sgherri in cerca di cibo. Ma ora un gruppetto di animosi sta per tentare di sconfiggerlo e stanno preparandosi con molta cautela e precisione. Ora però ci vuole un capo che li guidi.

Mobilitazione di una squadra

A tua disposizione hai una serie di personaggi con caratteristiche particolari ma il bello consiste nel costruire i tuoi uomini, Puoi gettare il dado fino ad ottenere gli attributi necessar, Dargli un nome e selezionargli una professione come ladro, mago, guerriero e cosi via. Il ladro è agilissimo e, sebbene non possa usare tutte le armi, suoi colpi sono micidiali. Il mago possiede una notevole intelligenza e può lanciare incantesimi facendoti perdere punti magici. I guerrieri sono i più forti e possono usare le armi più pesanti.

Oltre all'agilità, forza ed intellitenza ogni personaggio viene valutato per la sua salute. se viene ferito in battaglia perde punti e se il suo punteggio scende a zero per lui è finita. "Swords a Serpents" ti permette inoltre di giocare con dei compagni fino a un massimo di quattro. Ognuno dei giocatori controllerà alcuni dei personaggi con un risultato più che sicuro: tanto spasso, tanta partecipazione!

Che cosa è un gioco di interpretazione?

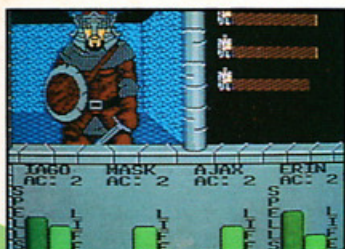
Questo genere di giochi ebbe il massimo successo alla fine degli anni 70 e inizio 80 e il più popolare fu "Dungeous & Dragons". Il gioco richiede l'intervento di più giocatori che portano il proprio personaggio attraverso un mondo di fantasia. Un personaggio viene "creato" attribuendogli caratteristiche specifiche valutate con un punteggio, quali forza, agilità, intelligenza. Poi il giocatore ne interpreta il ruolo.

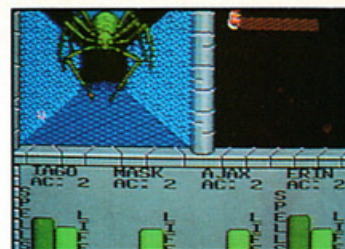
Giochi come "Dangeous & Dragons" erano basati su formule diverse mentre "Swords & Serpents " ne computerizza le formule e fa tutta la fatica per te! Tu sei sempre coinvolto nel costruire il tuo personaggio guadagnando cosi punti basc sull'esperienza e prendendo le decisioni piu importanti, ma tutta l'azione si svolge sul video invece che su un tavolo.

Armi, oggetti e aggeggil

In ogni gioco di interpretazione si trovano numeros l oggetti e "Swords & Serpents " non fa eccezione. Troverai degli oggetti sconfiggendo i nemici o potrai comprarli nel negozio oppure li trovera sparsi a caso nelle stanze.

Punti di esperienza

Sconfiggendo alcuni mostri guadagni punti di esperienza. A un certo numero il tuo livello di esperienza aumenta insieme al massimo valore delle tue qualita. Niente male vero?

Mostri vaganti

I cattivi ovviamente non potevano mancare! Potresti incontrare una banda di mostri famelici di cui dovrai liberarti con incantesimi o trucchi. altri sono a guardia di scale e corridoi. Perciò stai all'erta!

La battaglia nelle caverne

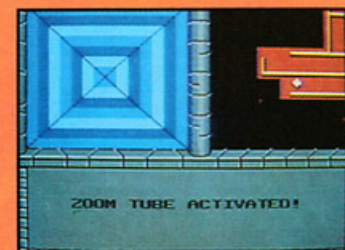
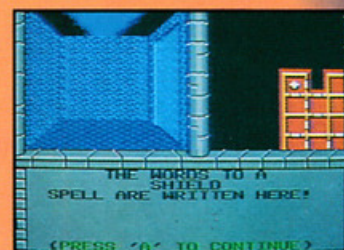
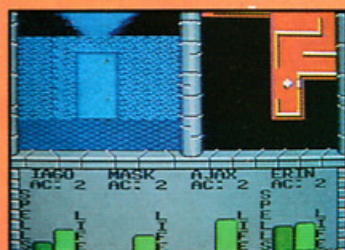
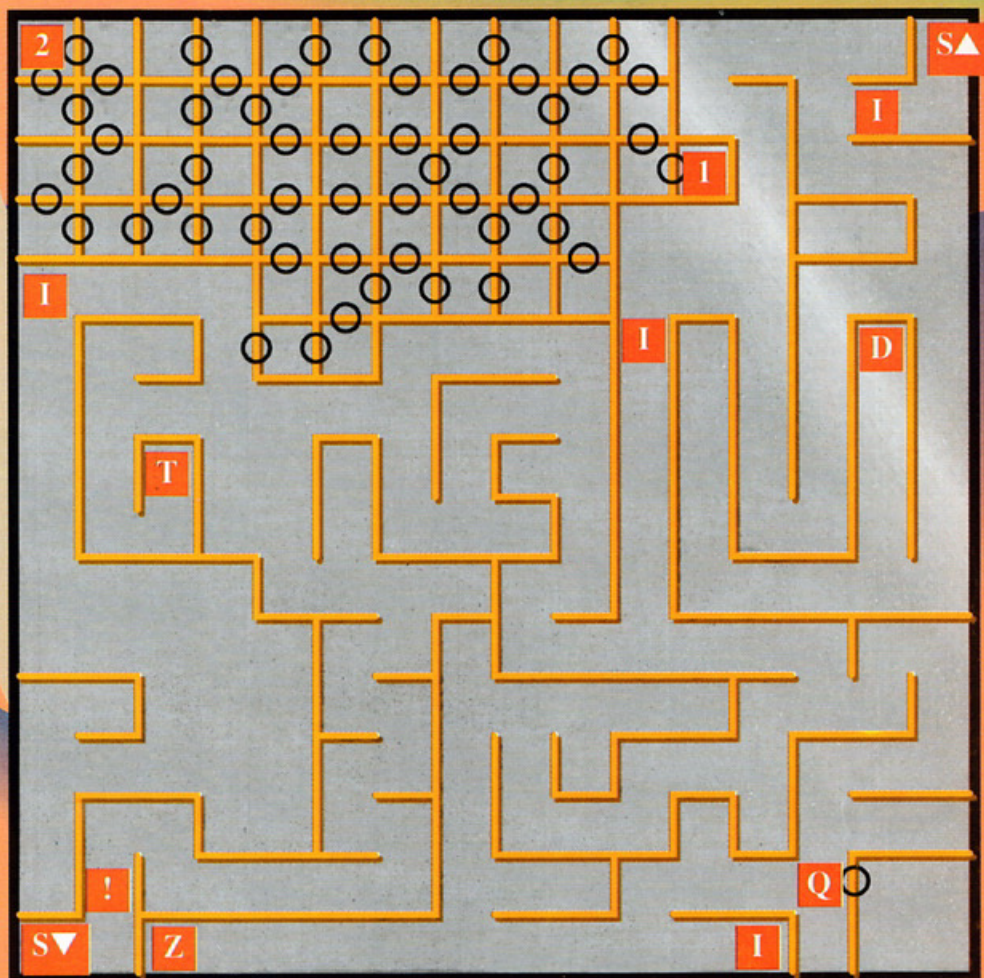
Il covo del serpente è formato da 16 enormi caverne ognuna con labirint: complessi dove brulicano mostri inospitali. E tante sorprese! Occhio all' arsenale dove potrai comprare nuove armi e al Tempic, che Farà riviuere i tuoi personaggi.

Per darti una mano ecco una mappa della seconda caverna (la prima è nel manuale di istruzioni). E' completa di chiave e di suggerimenti...

CHIAVE

S - scale per salire (al livello 1)
S- scale per scendere (al livello 3)
I - informazione
T - teletrasporto
D - destinazione teletrasporto
I - guardie
Z - tubo veloce per il livello 1
O - Porta

SUGGERIMENTI

1 - è una spada + uno
2 - un incantesio (scudo) è un nuovo incantesimo, Cerca attentamente quindi !
Q - Su ogni livello devi eseguire una ricerca - in questo caso cercare la chiave di questa portá. Prima di tutto restituisci una sfera di cristallo al vecchio. In ambedue i casi troverai gli oggetti su livelli plù bassi.

Un classico gioco arcade arriva sul tuo schermo

Il successo arcade più recente è lo straordinario "Dragons Lair". Anche se la versione NES non è esattamente uguale a quella al laser che furoreggia nelle sale da gioco offre però lo stesso stile di animazione che hanno reso il gioco originale un vero hit!

Te la senti di affrontare la tana del drago?!

Il gioco Dragon's Lair non ha solo l'oppressiva siluette di un minaccioso maniero con il terrore che lo sovrasta ma è anche la dimora di innumerevoli mostri e fantasmi. Tuttavia Dirk il Coraggioso dovrà penetrare nella fortezza per salvare la sua amata Principessa Dafne, se però riuscirà a strapparla dalle grinfie del Drago!

Il serpents si solleva malefico…

Guarda dove metti i piedi!

Il Ponte levatoio

Dirk viene attaccato prima di riuscire persino ad entrare nel castello! Attento al ponte che sta crollando! E guarda che dovrai affrontare il serpente che ti minaccia da sinistra!

La tromba del montacarichi

Qui è come giocare la lotteria poichè dovrai scegliere il prossimo livello tra un certo numero di piattaforme. Se sceglierai quella sbagliata finirai su un livello già completato e dovrai ripeterlo!

L'entrata del castello

Questo non è il posto più adatto ad un appuntamento galante. Persino i prigionieri ti prendono a sassate! Occhio a tutte le loro mosse e alla prima occasione… svicola via! Dovrai anche calcolare bene i tempi se vorrai superare gli spunzoni perchè solo quelli con i riflessi fulminei potranno evitare i serpenti che arrivano addosso dall'alto senza avvertire!

Serpenti viscidi?

Attento agli spunzoni di legno!

Le miniere d'oro (Livello 2)

Nelle miniere d'oro non mancano certo i tesori! Sfortunatamente, però, sono guardati a vista dagli sgherri del drago! Augurati di non soffrire di claustrofobia perchè laggiù lo spazio lascia molto a desiderare!

Afferra il Tesoro

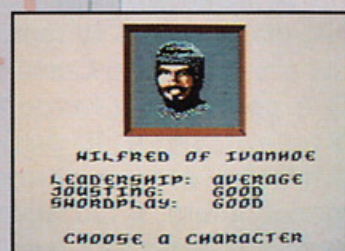
Al soccorso della Principessa Dafne

Sono ben diciassette le aree che dovrai superare inclusi i quattro livelli principali se vorrai salvare la graziosa donzella. Tutto questo ti terrà sveglio fino alle ore piccole e la grafica davvero stupefacente ti terrà incollato al video senza sosta.

Sul NES infuria la guerra civile!

La guerra civile minaccia di distruggere l'Inghilterra del Medioevo! Dopo l'annuncio della morte del Re, che non ha lasciato eredi, sembra che l'unico modo per stabilire chi sarà il nuovo Re sia la Guerra Civile. Sei cavalieri, tre Sassoni e tre Normanni preparano le armate e gli arsenali per distruggere i propri avversari in una lotta senza quartiere. Tu sei uno di questi cavalieri Sassoni e dovrai garantire la sicurezza dell'Inghilterra contro le mire ambiziose dei malefici invasori ...

I cavalieri

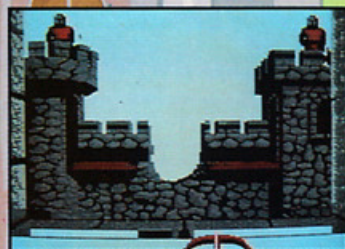
Potrai assumere il ruolo di uno qualsiasi di quattro cavalieri, ognuno con attributi diversi. Scegli fra Wilfred di Ivanhoe, adatto ai principianti, Cedric di Rotherwood, un buon condottiero, wolfric il Selvaggio che eccelle in battaglia e Geoffrey Longsword che, come dice il suo nome, brandisce una spada davvero pericolosa! Non appena avrai conquistato l'Inghilterra con uno di questi condottieri e la sua armata potrai provare con un altro con una tattica diversa.

Per conquistare il territorio

L'idea basilare di questo gioco è di prendere il controllo dell'intero paese e dei suoi aggressori ammassando una forte armata che sia in grado di affrontare qualsiasi pericolo. Il paese è diviso in 18 diverse sezioni, ognuno con un certo numero di uomini e naturalmente con tasse extra da pagare al Signore che la governa.

Se un altro cavaliere già controlla una sezione che tu desideri conquistare allora comincia la battaglia! Potrai inviare dei comandi ai tuoi soldati che potrebbero decidere della battaglia stessa sebbene, se tu sei più debole, a volte è meglio far di tutto pur di uscirne indenne!

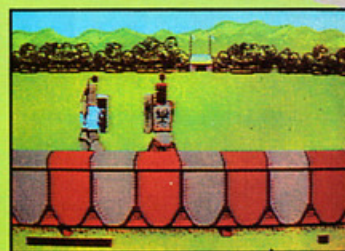
L'Assedio di un castello

Dopo che avrai ammassato un numero di uomini sufficiente potrai tentare la conquista di un altro castello. E naturalmente dei territori ad esso annessi! Avrai bisogno di una catapulta per abbattere le mura della fortezza prima di riuscire a sfondare e sconfiggerne le forze difensive

Se la battaglia prende una brutta piega per te potresti trovarti sotto attacco! Dovrai quindi essere velocissimo con la tua balestra se vorrai sopravvivere fino all'arrivo di un nuovo Re!

Altre gare

"Defender of the Crown" è un gioco davvero immenso con eventi di diversa natura che ti terranno costantemente all'erta. I Normanni potrebbero saccheggiare il tuo territorio, una graziosa donzella potrebbe aver bisogno del tuo aiuto o potresti andare alla conquista dell'oro appartenente ad altri castelli. Potrai persino chiedere l'aiuto di Robin di Sherwood nell'assediare altri castelli anche se egli potrà venire in tuo aiuto solo tre volte.

I Tornei

Per conquistare del territori o diventare famoso, conquistare cioè qualla fama che possa aumentare il tuo potere di condottiero, potrai organizzare un torneo in cui affronterai dei cava'ieri avversari dapprima in uno scontro di lancia e spada e poi in una gara chiamata "morning star". Il vincitore conquisterà il territorio del suo nemico o tante onore.

MISSION: IMPOSSIBLE™

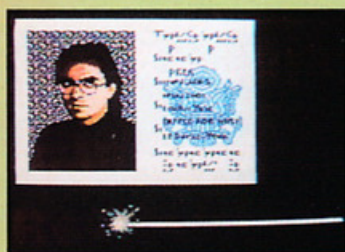
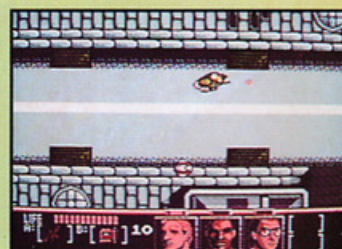
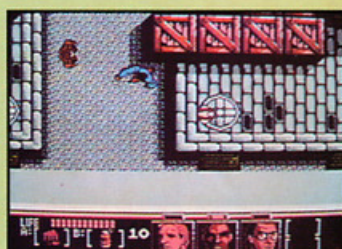
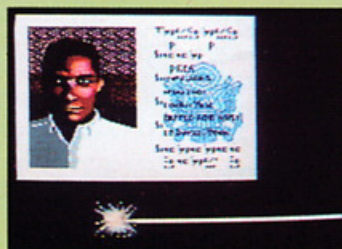
Nel quartier generale segreto della squadra di mission impossibile cala un silezio improvviso mentre la telescrivente comincia a battere un messaggio...

Salve, Jim... il Dr. O e la sua segretaria sono stati rapiti dalla banda dei sinister seven. Come ben sai il Dr. O è coinvolto a fondo nei piani di difesa USA e il suo rapimento potrebbe essere pericoloso per il mondo intero. Il tuo agente Shannon tenterà di contattarti con il codice IMF che ti darà qualche idea su dove i sinister seven potrebbero essere. Naturalmente sse dovessi essere scoperto il dipartimento di stato ti sconfesserà immediatamente se solo Jim! Buona Fortuna!

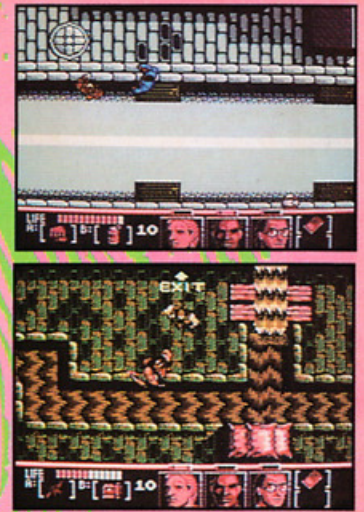
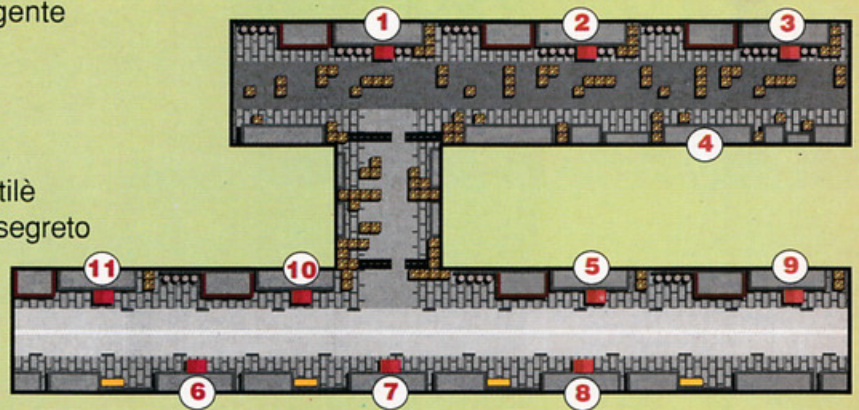
"Questo messaggio si autodistruggerà in cinque secondi."

Un sorriso sardonico si stampa sulla bocca di Jim Phelps pensando alla sfida che attende la sua squadra. Ce la faranno? E lui accetterà questa missione? Inutile chiederselo, ma certo! Non stiamo forse parlando di "Mission Impossible"?

UNA SQUADRA INCREDIBILE

Jim Phelps, il capo dell'IMF organizza con i suoi il salvataggio del Dr. O e di Shannon. Fai bene la loro conoscenza perchè più saprai e meglio potrai agire.

Nicholas "Shakespeare" Black. Nicholas è un attore nato. Ex insegnante di recitazione è un genio del travestimento. nato in Australia sa naturalmente usare il boomerang come nessun altro! Ma la sua abilità nel camuffarsi è incredibile e questo gli permette di avvicinare i nemici senza essere identificato.

Max "veloce come il vento" harte. Max è veloce e robusto anche se le armi pesanti che deve usare rallentano i suoi movimenti. Arma principale è la carabina, e la sua mira è perfetta. Porta anche un paio di bombe a tempo con controllo a distanza che può far scoppiare da lontano.

Grant "la gazzella" collier. Il genio, elettronico del gruppo Grant è geniale nell'interpretare codici segreti. Il suo pugno è micidale e inoltre porta con sè delle bombe a gas soporifero che rendono i suoi avversari intontiti per un breve periodo.

LA "RUSSIAN CONNECTION"

La missione che attende te e i tuoi uomini è molto difficile. Non mancherai di bloccare tutti i sinister seven, uno a uno ma sarà dura...! La vostra missione comincia nelle vie di Mosca dove i nemici stanno in agguato in ogni angolo! Stai molto attento! Esplora ogni angolo a fai tesoro dei consigli e informazioni. Una volta ottenuto il codice prosegui nelle fogne dove ti attendono altri pericolosi tagliagole....

1. Ricostituisci la riserva di energia dell'agente
2. Disattiva questo interruttore
3. Informazioni vitali
4. Avanti, sempre più giù
5. Raccogli la cartella
6. Una chiacchieratina potrebbe essere utilè
7. Questo tipo potrebbe essere un agente segreto
8. Un informatore affidabile
9. Il permesso?
10. Una scorciatoia...
11. Meno male che hai chiesto?

LA VACANZA DI BUSMAN?!

Lo spionaggio è duro ma ha i suoi vantaggi fra quali i viaggi frequenti all'estero. La tua squadra dovrà fare diversi chilometri perciò non dimenticare le pillole per il mal di mare:

MOSCA-RUSSIA:

non dimenticare il tuo codice per la croce rossa

Trova l'interruttore e disattivalo (camerata)

VENEZIA-ITALIA:

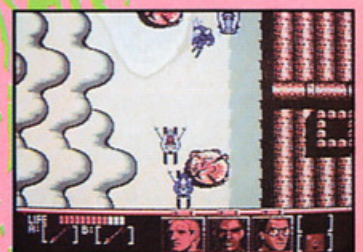
Stai attento lungo i canali

Gli umcri cambiano nel tempio.

SVIZZERA:

Penetra nel nascondiglio e libera gli ostaggi

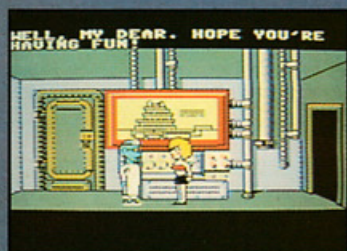
LA COSTA - CIPRO

Arrivederci sinister seven, benvenuta pace!

LE ALPI - SVIZZERA

Non perderel'ultimo sottomarino

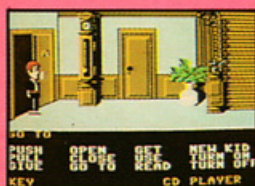
Sullo sfondo di una collina misteriosa immersa nel buio profondo di una notte buia e minacciosa si erge una enorme casa. Nessuno sa con certezza che cosa nascondono quelle mura e fino a poco tempo fa nessuno mai aveva osato cercare di scoprire il mistero. Ora forse è arrivato il momento... Forse... forse scopriremo il segreto che si nasconde fra le mura delia Maniac Mansion!

Una banda di matti

Nella Mania Mansion abita una famiglia davvero strana: il Dr. Fred, scienziato pazzo, ha per assistente un tentacolo alieno. Poi c'è Edna l'infermiera, che di bell'arte conosce ben poco. Weird Ed (Ed lo strano) poi stravede per un criceto, e per finire, nella vasca da bagno si crogiola il cugino Ted, il cugino defunto. Brrrrr!!! Che razza di ambiente!!!

La nostra ragazza pom pom è sparita!

Per portare a termine uno dei suoi strani esperimenti il Dr. Fred ha rapito Sandy, la ragazza pom-pom. Naturalmente questo ha scatenato le ire dei suoi amici che, costi quel che costi sono partiti alla riscossa.

Il nostro gruppetto di animosi eroi guidato da Dave, il ragazzo di Sandy, dovrà penetrare nella casa. trovare Sandy e liberarla. Ma non sanno quel che li aspetta!

Ed ecco i nostri eroi!

DAVE: E' un gran bravo ragazzo ed è il ragazzo di Sandy.

RAZOR: Una donzella molto carina e musicalmente molto dotata.

WENDY: Il suo segreto è la parola scritta e non la batte davvero nessuno!

BERNARD: Sembra fesso ma dategli una cassetta dei ferri e....

JEFF: Un frequentatore abituale delle spiagge, Jeff ha un talento particolare, è un genio nel riparare telefoni.

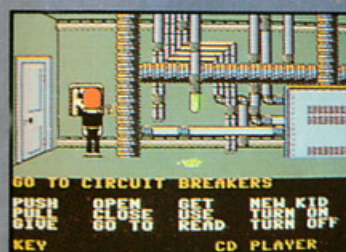
MICHAEL: L'esperto in riviste e fotografia è prezioso in una camera oscura.

SYD: Anche questo è un genio musicale e che sopracciglia!

Pulisciti i piedi!

Dopo aver selezionato la tua squadra ti devi avventurare dentro la casa ma attento a non disturbare gli inquilini o saranno guai! Dovrai risolvere una serie di rompicapo in sequenza logica per liberare Sandy e sventare piani di conquista del Dr. Fred. Il lavore di squadra è essenziale se vorrai riuscire a superare le varie stanze e capirci qualcosa. Dapprima tutto ti sembrerà confuso, ma andando avanti vedrai che tutto si chiarirà.

Tanti punti di domanda

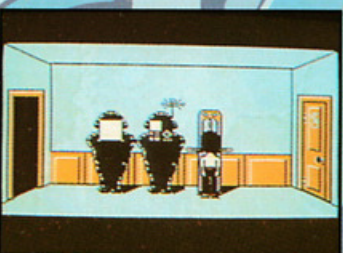
Usa il buon senso e non tarderai ad avere idee chiare. Non dimenticare che ognuno dei ragazzi ha un talento particolare e se tu risolverai i problemi in ordine logico arriverai in fondo senza difficoltà. Ecco alcuni suggerimenti:

Se Dave toglie la corrente

Bernard può riparare i cavi

Rovista nel frigorifero

Così tu puoi giocare al gioco Arcade e ottenere il codice

Usa il microonde e dell'acqua per scollare franco bolli

Se prendi il nastro

Usa i pesi per aumentare la forza dei personaggi

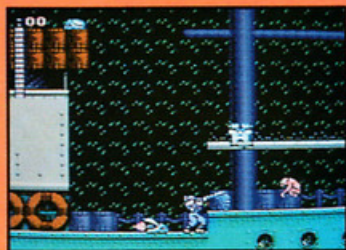
E registri la musica di Razor

E questo non è che una parte delle situazioni strane in cui i ragazzi si troveranno. Un'avventura mai vista prima d'ora!

Ombre minacciose si stagliano nella semioscurità...

Il mondo delle ombre nasconde un presagio di orribili incubi che, confondendo la mente, ispirano paura anche agli animi piú forti.Ma Blue Shadow (l'Ombra Blu) non è un'illusione. Egli dovrà riuscire non solo a spargere il terrore fra le forze del malefico imperatore Garuda ma a togliere di mezzo questo gaglioffo una volta per tutte.

Difenditi con la Katana

I Poteri dell'Ombra

I Blue Shadow Ninjas sono due e come tali sono in grado ambedue di entrare in azione sullo schermo contemporaneamente, Usando una varietà di armi ninjitsu e facendosi della loro grande maestria dovranno farsi strada fra una miriade di taglagola che si frapporranno sul loro cammino per poter cosi rendere il paese un posto dove poter vivere in pace e tranquillità.

Esplorando il mondo delle ombre.

Attacca da lontano con il Shuriken

Le armi non sono l'unica risorsa di un feroce guerriero. Ci sono anche delle riserve di energia contenute in varie bottiglie nascoste qua e là lungo il percorso con le quali potrai ricostituire la tua riserva di energia. Facendo scorrere lo schermo potrai ampliare il raggio d'azione delle tue armi mentre le bombe daranno un sentore esplosivo al gioco!

L'Ombra di una gloria ormai passata.

Vibra terribili fendenti con il Kusarigama!

L'Imperatore Garuda ha messo in ginocchio alcune delle più belle e potenti città degli stati Uniti - anche i potenti possono cadere in fondo - e il risultato è quanto di peggio si possa desiderare in un mondo ormai uso alla democrazia., Ma ora le Ombre blu (Blue Shadows) cancelleranno tutto il male fatto finora...

I tuoi poteri ti permettono di arrampicarti sotto alle piattaforme.

Attento ai ninja color arancio, però!

Fase 1 - Il Porto

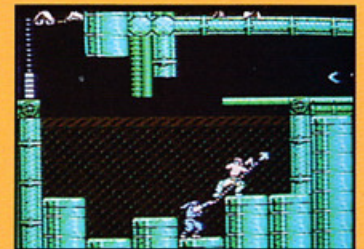
Una flotta di navi in demolizione giace nelle acque del porto a ricordo di un passato ormai scomparso. La pioggia frusta inferocita sui ponti e i Blue Shadows devono farsi strada a fatica sulle piattaforme scivolose abbattendo chiunque si ponga sul loro cammino e sgominando l'avanguardia del malefico imperatore.

La maggior parte dei nemici nei primi settori può essere superata con un solo colpo anche se occasionalmente troverai degli avversari che richiedono più di un colpo per cedere. Conserva i Shuriken per i più grossi e pericolosi però!

Attacca i franchi tiratori da sotto usando il Kusarigama!

Salta sugli ingranaggi del motore della nave!

Fase 2 - Le Fogne

Qui comincia davvero il bello! Con tutti quei ninja che spuntano fuori dall'acqua e quei gas velenosissimi che ammorbano l'atmosfera a quanto pare il ballo si fà più emozionante! Usa il Shuriken per abbattere le spie all'inizio e poi serviti della catena per liberarti dei franchi tiratori. Alla fine della fase dovrai affrontare un enorme carro armato al cui confronto tu e i tuoi compagni sembrate dei nanetti!

Attento ai boomerangs che volano bassi!

Arriva il carro armato assassino!

Fase tre - I tetti

Su uno sfondo surreale completo di droidi da incubo la terza fase ti porta nel bel mezzo di un'azione frenetica. Sarà meglio che tu non soffra di vertigini perchè la terra ferma è davvero molto, molto lontana! Usa il Kusarigama per far fuori i franchi tiratori e attento alle truppe scatenate al saccheggio!

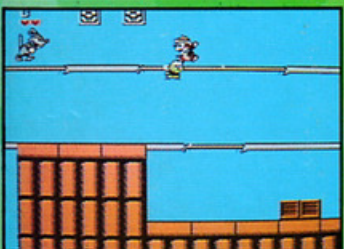
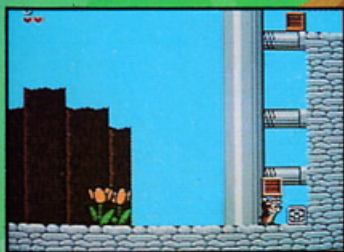
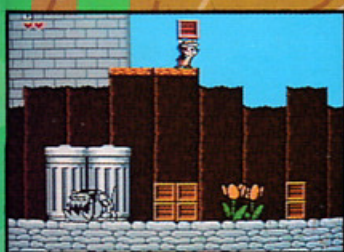
Altri due livelli mozzafiato ti attendono in questo gioco davvero superbo! Ognuno di questi livelli ti offre una grafica di tremendo realismo corredata da suoni speciali incredibili! Se quello che cerchi è un gioco emozionante e di ritmo incalzante non cercare oltre perchè lo hai trovato in Blue Shadow!

Battaglia sui tetti!

"Pronto qui Cip e Ciop agenti speciali, possiamo essere di aiuto?"
"Un gattino?"
"No signora, non è poca cosa!"
"Certo noi siamo i migliori!"
"Agenti speciali alla riscossa!"

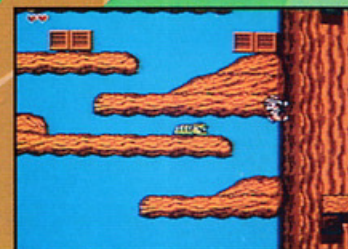
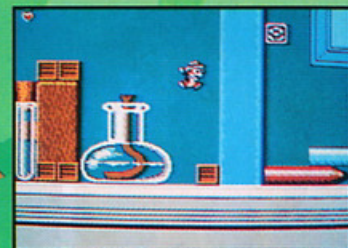
Gli agenti speciali

Sono un gruppo di amici sempre pronti ad aiutare le creature della foresta, ognuno di loro si distingue in una particolare attività e insieme sono fortissimi!

Cip e Ciop: I due simpatici scoiattolini che corrono sempre al soccorso.
Gadget: Un genio della tecnologia - le cui capacità sono(scheggia)
Monty: Aiuta Cip e Ciop a trovare le porte segrete.
Zipper: Vola in avanscoperta per avvertire Cip e Ciop di eventuali pericoli.

Il dominio di gattolardo.

In questo gioco ci sono numerosi livelli ognuno dei quali zeppo di ostacoli ingegnosi e tanti amici di gattolardo.Cip e Ciop avranno il loro daffare anche se agili come sono dovrebbero riuscire a cavarsela bene. Il bello comincia quando si trovano davanti dei pezzi da novanta: L'avventura inizia nel parco dove sono in agguato cani e topi robot pronti a saltarti addosso! Dovrai liberartene lanciandogli stelle o fiori che incontri sul percorso perchè rappresentano dei bonus!

Dopo aver sistemato i robot e superato i circuiti elettrici potrai entrare nel laboratorio. Davanti a una serle di alambicchi complicatissimi i nostri amici devono affrontare dapprima i topi e poi una delle complicate macchine di gattolardo la quale sta dando i numeri. Dopo di che via verso la foresta incontro ad un altro gruppo di tagliagole amici di gattorlardo. Più avanti c'è un grosso albero. Non è un problema per Cip e Ciop ma poi sul percorso dovranno affrontare degli scoiattoli ninja volanti e dei vermi striscianti che potrebbero sbatterli a terra!

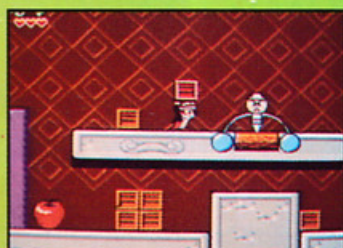
Ma non è finita: Cip e Ciop dovranno poi anche battersi con dei trasformisti (shapechangers) nelle cucine di un ristorante, e affrontare dei giocattoli pericolosi in un negozio. E anche dopo aver superato la prima mappa ne troveranno sempre di nuove. Uffa! Che fatica!

Le sfide che attendono Cip e Ciop.

Cip e Ciop si sentiranno presto a loro agio ma sul percorso troveranno dei rompicapo da risolvere per cui avranno bisogno di aiuto. Ecco alcuni suggerimenti......

Abbatti i nemici con qualsiasi oggetto disponibile!

attento alle scintille che partono dal fili elettrici Calcola bene i tuoi salti!

Lancia in alto delle casse per abbattere i nemici sopra di te!

Chiudi i rubinetti saltandoci sopra. Tieni le trottole in movimento per non fartele cadere addosso!

STAR WARS

C'era una volta...

Per essere precisi nel 1975, guerre stellari appare sulla scena cambiando per sempre lo stile dei films di fantascienza.
Con effetti speciali di particolare fedeltà e scene d'azione davvero mozzafiato tiene gli appassionati del cinema di tutto il mondo col fiato sospeso e ansios. di vederlo e rivederio più volte. E ora arriva anche sui NES e tutte le premesse sembrano mutare ad un successo altrettanto strepitoso.

Il mondo di Tatooine

Sulla Landspeader

R2D2 è prigioniero in cuestoveicolo da deserto

E' Poco più si un deserto invaso dalle forze dell'Impero. Le sue caverne sono ripugio delgili esiliati che non amano intrusi. Luke e CP30 dovranno però trovare un droide mancante e cercare in ogni caverna.
Luke viaggia sulla sua Landspeadr e la prospettiva va in veduta laterale quando entra in una caverna. Egli comunque non troverà solo R2D2 ma anche un buon numero di oggetti molto utili.

Abbatti i nemici con la spada o il fucile.

Colleziona quanti più scudi puoi per il Millenium Falcon!

Portalo alla caverna di OBI WAN KENOBI per ottenere ulteriori informazioni. OBI ha anche la tua spada!

Per imparare tutto sull'Impero Luke dovrà esplorare ogni angolo. In molti punti potrà trovare energizzatori e rivitalizzatori, che gli serviranno di certo quando affronterà i cavernicoli!

Attento agli encrmi Tushen Raiders !

L'Alleanza dei Ribelli

Una delle maggiori attrazioni di "Guerre Stellari" è la sua particolare fedelt`a alla versione cinematografica. Ci sono tutti gli interpreti principali, ognuno caratterizzato da abilità particolari.

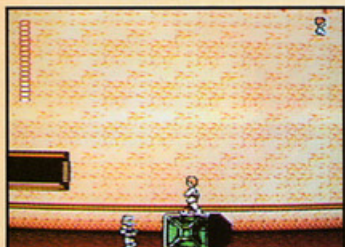
LUKE SKYWALKER: il protagonista principale e armato della sua arma speciale e della sua spada della luce (lightsaber). Davvero una "forza notevole. è un'abituè di un bar delle vicinanze ed è davvero una testa calda oltre che un tiratore scelto. E'; il pilota del Millenium Falcon.

PRINCESS LEIA: è tenuta prigioniera dall'Impero su Death Star (Stella Della Morte). Ha inviato però i suoi due robots in cerca di aiuto.....

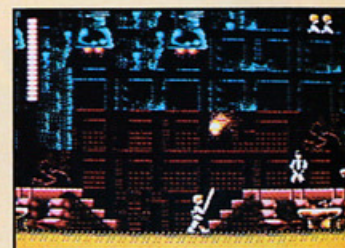
C3PO: E' un vero simpaticone (magari un po' meccanico) ma va soggetto a paure non proprio "robotiche"! E' anche in grado di interpretare i bips e blips di R2D2.

R2D2: Un genio con I computers R2D2 proietta un ologramma di leia per cercare aiuto.

OBI-WAN KENOBI: La forza è davvero con lui. Aluta Luke e i suoi amici con i suoi poteri.

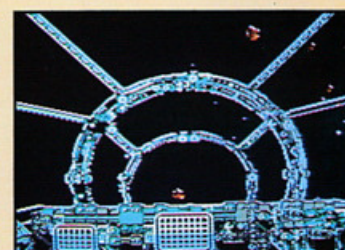
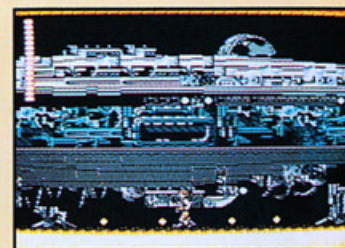
Dentro al Bar di Mos Eisley...

E questo non è che l'inizio

Prima Fermata, il bar ! Quartier generale di Han Sole e poichè Han possiede il Falcon, Luke dovrà convincere quest'ultimo ad unirsi a lui.

Le forze speciali dell'Impero, storm troopers e janas sbarrano la strada verso l'hangar ma con l'aiuto di Han, Luke dovrebbe farcela.

Via verso Death Star

Per aiutare i ribelli Luke deve raggiungere Death Star ricevere i piani dalla principessa Leia e poi distruggere quella mostruosità. Ma tra il direle il fare... Prima dovrà evitare uno sciame di planetoidi che minacciano di distruggere il falcon. Solo un pilota coi fiocchi può sopravivere a un simile attacco.

Però se ci riesce viene poi attratto da Death star e qui comincia il bello. Riuscirà Luke a superare gli Storm troopers, trovare la principessa e sfuggire a Death Star? E'possibile che possa distruggere questa stella della morte?! Chissà! La Forza sia con lui!

"Star Wars", un gioco sorprendente e una delle migliori conversioni da film mai realizzate. Non mancarlo perchè te ne pentiresti !

NORTH AND SOUTH

Il sole sorge luminoso sulle pianure immense del Mid-West. Una tromba suona solitaria lontana mentre la cavalleria lascia il forte per affrontare una nuova battaglia....

E' l'anno 1861 e l'America è dilaniata e divisa dalla guerra civile. Gli Stati del Sud spinti dal nuovo presidente Lincoln ad abolire la schiavitù si sono ribellati formando una confederazione e hanno dichiarato guerra al Nord. E' l'inizio di una lunga e sanguinosa guerra con gli Stati dell'unione.

Le formazioni

Il Sud

Gli Stati del Sud (confederati) sotto la presidenza di Jefferson Davis sono guidati dai generale Lee. Il Sud è in inferiorità o tecnicamente più debole.

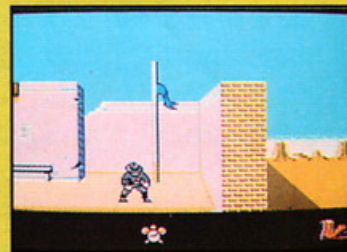
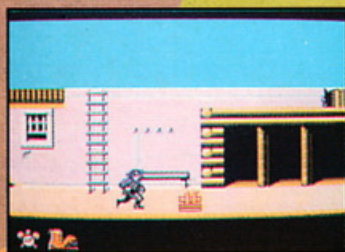
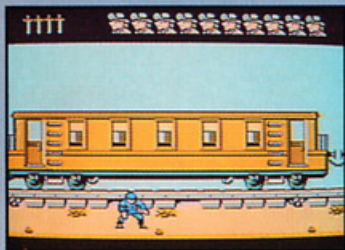
Il Nord

Gli Unionisti sono guidati da Abraham Lincoln che lotta strenuamente per abolire la schiavitù e che ha causato la ribellione del Sud. Il Nord è comandato dal generale Grant, ed è decisamente più forte.

Le tattiche di guerra

La tua vittoria sugli avversari dipende dalia tattica che seguirai. Studia le tue mosse con molta cautela evitando lo scontro il più possibile, cercando di avanzare ed espandere il tuo controlle sul territorio.

Oltre il muro

Se riesci a catturare il forte guadagneral terreno e rafforzerai il tuo controllo sul territorio. Fatti strada tra le forze nemiche e issa la tua bandiera sulle fortificazioni.

Prendi il treno

Salta sul treno in corsa e, abbattendo le guardie, prendi il controllo della cabina di guida. Ora l'oro nemico è tuo e potrai rafforzare il tuo esercito.

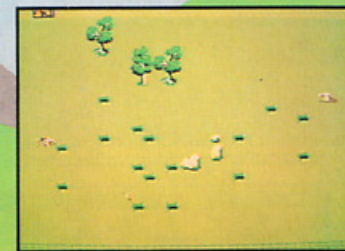
Faccia a faccia col nemico

Tieni il ponte!

Carica!

Se le vostre forze si muovono su terreno nemico scoppia una battaglia. Dovrai chiamare a raccolta le tue truppe e prendere posizione contro il nemico che avanza. Puoi selezionare l'unità che vorrai controllare dal cannone: fanteria o cavalleria.

Dovrai affrontare le forze nemiche man mano che ti si presenteranno e a seconda del tipo di unità dovrai regolare la tua tattica. Ti conviene posizionare la cavalleria sempre come testa di ponte per rintuzzare un attacco al ponte stesso. Poi potrai di ponte per rintuzzare un attacco al ponte stesso.Poi potrai lanciare la cavalleria oltre il ponte in un attacco a sforze spiegate. Dopo la carica della cavalleria fai entrare in gioco il cannone. Stai sempre attento però agli spostamenti delle forze nemiche, specialmente delle batterie e, se necessario segui una tattica evasiva.

Spara col cannone oltre il ponte

Vittoria!

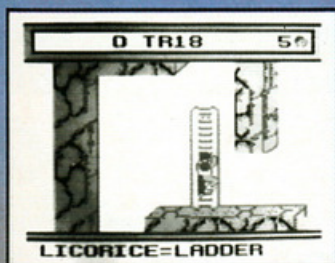
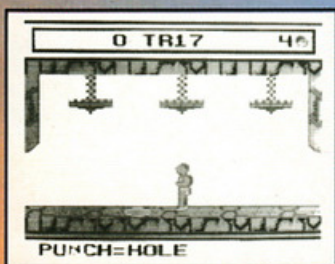
Arrivano pioggia, sole o indiani

E se intervengono la pioggia, il sole o gli indiani prima di iniziare il gioco potrai includere degli imprevisto nel conflitto che potrebbero cambiare l'esito. La nuvola si sposterà sullo schermo a caso mettendo in difficoltà qualsiasi unità militare che si trovi in zona.

Gli indiani attaccheranno occasionalmento qualsiasi unità militare situata negli Stati vicini e i Messicani terranno sotto tiro il TEXAS e un eventuale esercito in quella zona. Infine sulla nave arriveranno rinforzi dall'Europa in North Carolina. Tali rinforzi daranno man forte all'unità armata che controlla la zona.

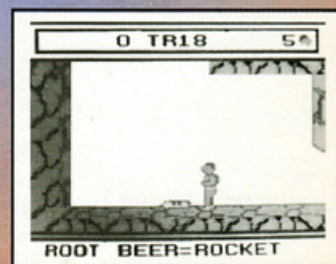
I possessori del NES hanno già fatto la conoscenza di "A Boy and His Blob". Ora, però, questo originale gioco di grande successo è arrivato anche sulla scena del Game Boy™ .

La cosa più interessante però è che questa versione del gioco presenta un'avventura completamente inedita e quindi sia i principianti che gli esperti ne varranno attratti. C'è naturalmente anche una cattiva notizia e cioè che l'amata del povero Blob è stata rapita e lui (che poi sei tu!) si è accollato il compito di salvarla!

La potenza portatile delle caramelle gommose.

Su per la scala di liquirizia...

Come ormai, tutti i lettori del Nintendo Club sanno Blob è goloso di caramelle gommose - e ogni sapore ha un potere diverso sul piccolo alieno, che potrebbe essere utile in situazioni diverse di pericolo. Cerca di sperimentare i vari sapori per stabilirne l'uso più appropriato!

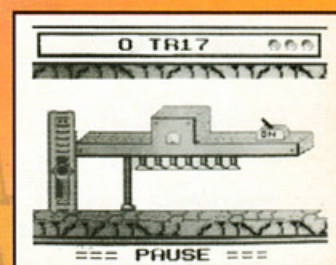
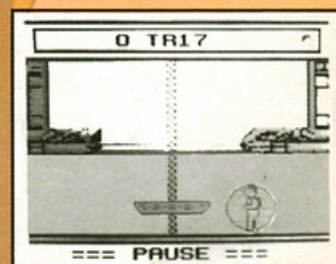
Si parte per la missione di salvataggio!

Fai un buco nel terreno...

L'azione si svolge dentro e intorno al castello zeppo di trappole di ogni genere e aggeggi pericolosissimi. Si parte dalla cima di una grossa torre e da lassú dovral esplorare ogni minimo centimetro della fortezza se vorrai salvare la Principessa Blobette !

Decolla in una nave spaziale al chinotto!

La prima cosa da fare sarà di trovare altre caramelle gommose - e questo ti sarà possibile con un rapido salto da uno dei trampolini fino alla stanza superiore. Dopo di che dovrai lasciarti cadere nelle stanze inferiori calandot con l'ombrello poichè saltando potresti davvero farti male !
A quel punto ti troverai ad affrontare qualche piccolo prblema. Per esempio dovrai lanciare una chiave inglese dentro a una macchina piuttosto violenta per poi usare il fiocco di granoturco alla mela (Apple Jack) per disattivare un campo di forza. Alcuni rompicapo sono logici altri invece.... o beh, ma non dimenticare che a tutto c'e una soluzione !

Divertimento portative esplosivo

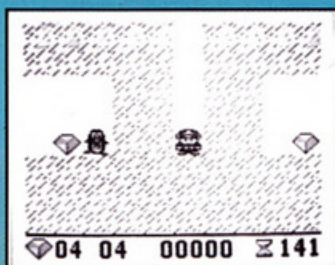
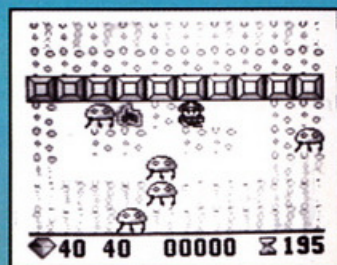
Il salvataggio della piccola Principessa Blobette è un'altra brillante cassetta per il Game Boy™ . Con la sua grafica davvero stupefacente unita ad un'animazione vivace e una spiritosa versione del tema originale rendono questa cassetta decisamente irrinunciabile da parte di un vero appassionato del Game Boy™ .

Usa la scala a pioli per disattivare il circuito

Lancia una chiave inglese negli ingranaggi...

Attento Mario - in città c'è un nuovo eroe! Rockford è già apparso nella versione NES di "Boulder Dash" e adesso si sta preparando per portare la stessa emozionante sfida sul Game Boy™ .

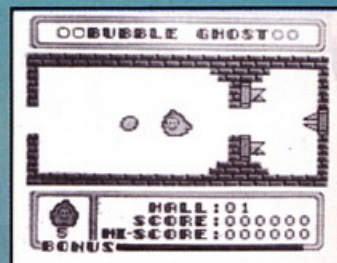
L'idea principale del gioco è di raccogliere tutti i diamanti sullo schermo evitando al tempo stesso di farsi colpire dai massi in caduta e dalle creature stranissime che brulicano su ogni schermo. Quattro mondi, ognuno con cinque livelli attendono il nostro eroe ma attento, "Boulder Dash" non è solo un gioco di velocità ma anche di prontezza di riflessi e di buon senso!

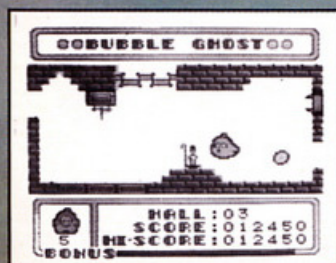
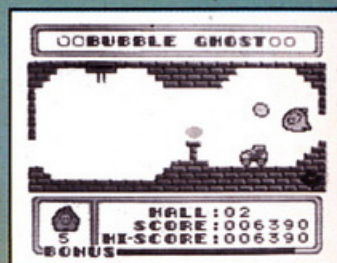
Rockford può contare solo sulla sua velocità e sulla sua abilità nello spingere le rocce in giro per lo schermo, se colpisci qualche nemico potrai raccogliere dei diamanti di bonus però stai attento a tenerti fuori tiro dalle esplosioni che si verificheranno sicuramente.

Quando avrai raccolto tutti i diamanti potrai spostarti sulla fase successiva dove ti aspettano avventure ancor più emozionanti! "Boulder Dash", un gioco straordinariamente avvincente!

Per conquistare i diamanti devi schiacciare i nemici!

Prendi l'ameba in trappola!

Scivola via veloce nel Mondo dei Ghiacci!

™

Al tramonto, dopo una caccia estenuante ai fantasmi piace rilassarsi e quale modo migliore per farlo che scaricare la tensione che mettere alla prova i riflessi del cervello! Il nostro piccolo fantasm-amico ha scoperto un modo meraviglioso per divertirsi e trascorrere dei momenti di libertà....

E soffia e soffia...

Dai una mano al nostro fantasma per uscire dal labirinto con il suo palloncino. Supera tutti gli ostacoli che troverà sul suo cammino e che potrebbero far "scoppiare" i suoi entusiasmi come per esempio una candela tremolante, o degli spunzoni traditori, delle liane avvolgenti o anche le fastidiose e pericolose lame di un ventilatore. Il nostro caro amichetto però con il suo fiato leggero riesce non solo a guidare il palloncino in tutte le direzioni ma anche a spegnere le candele e persino a trarre la nota giusta da una trombetta che potrebbe trovare sul suo percorso.

Bestiacce spaventose cercano di spaventarlo

In ogni corridoio di questa spaventosa magione si trovano delle creature spaventose ed ognuna presenta una sfida ancora più dura della precedente. Trappole davvero traditrici ti attendono ad ogni angolo mentre tu devi cercare di far scivolare il tuo palloncino attraverso le fessure più strette. Mentre il fantasma si darà un gran daffare tu ne potrai trarre un gran divertimento.

La vendetta dei rettili

Ehi?! Che sta succedendo adesso?! Si è scatenata una pazzia generale?! Il malefico Nibbler ha catturato la mia ragazza Sonia Snake e vi assicuro che la cosa non mi piace affatto! Sonia è prigioniera nel nido di Nibbler e tocca a me andarla a liberare! Che ne dici di darmi una mano?!

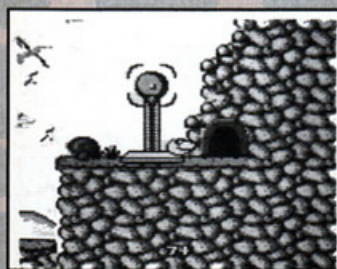
La miglior difesa sta sempre nell'attacco.

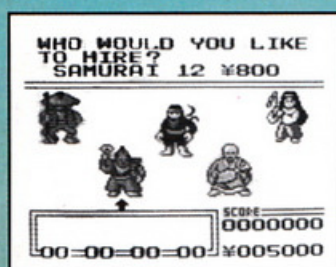
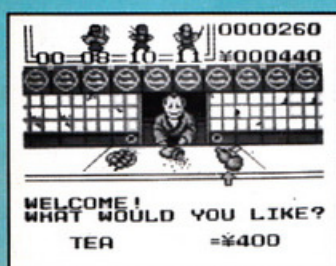
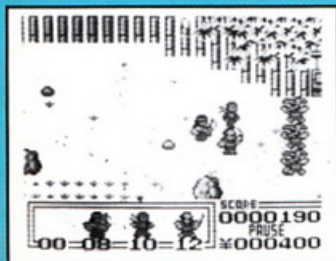
In ogni settore troverai una miriade di piccoli Nibbler che dovrai distruggere per poter far crescere il tuo serpentello e portarlo nel livello successivo. Attento però alle bombe simili ai Nibbley! Colpisci i nemici con la tua lingua biforcuta o saltando loro addosso.

Ad ogni angolo si nasconde un pericolo e quindi dovrai stare davvero all'erta specialmente nelle acque minacciose dove si ravviva un pò il gioco! E poi ci sono i potenziatori e i traspositori che possono essere di grande utilità a un serpentello pieno di pensieri!

Sullo sfondo ci sono colline e pianure che permettono di ben nascondersi a un sacco di creature infide. Attento ai distributori di Nibbleys, che aiuteranno il tuo serpentello a crescere e non dimenticare i potenziatori a forma di lingua perchè con il loro aiuto potrai davvero infierire sui tuoi nemici.

Un successo ... scivoloso!

"Sneaky Snakes" è una splendida versione per il Game Boy™ del gioco NES "Snake Rattle 'n Roll" e altrettanto divertente! Ti aspettano numerosi livelli davvero nel tuo avventuroso viaggio mentre scivoli attraverso il regno del malefico Nasty Nibbley. Il tuo tentativo di salvare Sonia ti terrà avvinto allo schermo per ore ma stai attento a dove metti.... le spire quando attraverserai quel mondo pieno di trappole! Se cadi in una di quelle sono guai grossi!

MERCENARY FORCE

Sciogli i misteri dell'Oriente in un viaggio estremamente pericoloso attraverso terre assediate e dominate da mostri orribili e cerature malefiche! La tua squadra dovrà essere davvero ben addestrata e velocissima se vorrete sopravvivere davanti a una simile forza d'urto!

Prima che tu parta per la tua lunga avventura devi selezionare i tuoi compagni di lotta. Scegli con cautela e assicurati che il tuo gruppo di amici abbia abbastanza potenza, forza e abilità da riuscire a sopravvivere in condizioni difficili. Ognuno di loro possiede una caratteristica particolare che ti potrebbe essere molto utile nella lotta contro quei guardiani così terribili. L'abilità di un Mercenario di fare appello al potere del fuoco, che tutto distrugge sul suo cammino è molto utile e quando egli farà appello alla potenza del fulmine vedrai i tuoi nemici disperdersi come tante formiche! Quando poi avrai superato tutti gli ostacoli dovrai affronatare l'ultima battaglia con il Vecchio Guardiano in persona. Muoviti velocemente ed evita i suoi colpi micidiali al tempo stesso attaccando la sua testa... E poi via di nuovo verso una più pericolosa avventura!

"Mercenary Force" è un gioco di azione dal ritmo frenetico, uno scontro di forze militari fra le piu diverse e dalle sorprendenti abilita. Fatti strada nella mischia raccogliendo sul percoso i vari potenziatori per mantenere così il tuo livello ci energia.
Tieni d'occhio i negozi dove puoi trovare gli energizzatori perchè credimi, ne avrai bisogno!

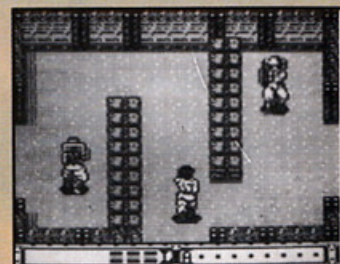
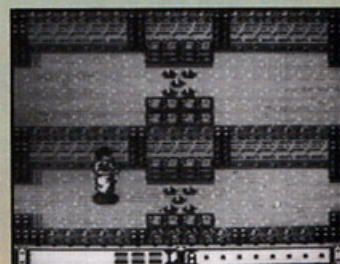
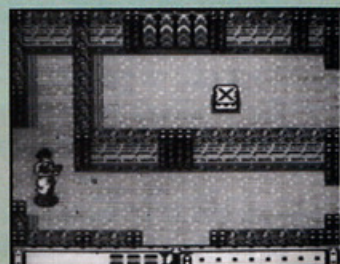
"Mercenary Force", un gioco entusiasmante ricco di particolari originali e che ti terrà all'erta per un bel po' di tempo!

FORTIFIED ZONE™

In una notte senza luna due alianti si abbassano leggeri oitre le linee nemiche. I due piloti, addestrati per missioni pericolose, sbarcano rapidi e senza essere intercettati spariscono fra i cespugli. La loro missione: infiltrarsi nella zona fortificata...

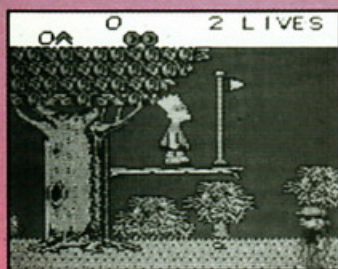
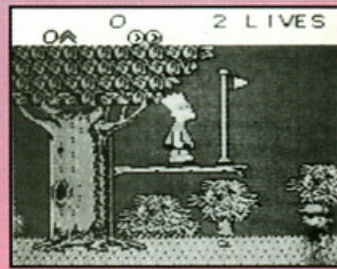
Per ragioni di sicurezza i tuoi compagni di squadra dovranno restare anonimi, sappi solo che si tratta di un uomo e una donna. Posseggono abilità particolari che li mettono in grado di infiltrarsi ovunque. Dovranno farsi strada in un intricato labirinto, passando per vari livelli e abbattendo le guardie ad ogni livello.

Poi le scontro finale con il boss dei boss. Lungo il cammino potrai collezionare un certo numero di armi e oggetti utili quali lanciafiamme, chiavi e altri che dalla giungla alia fortezza ti serviranno in varie occasioni.

"Fortified zone" presenta diverse affinità con la versione Game Boy™ di "Metal gear" con la stessa carica di emozione. Un gioco di cui non potrai fare a meno dopo averlo sperimentato!

BART SIMPSON'S ESCAPE FROM CAMP DEADLY

Salve, ragazzi! e benvenuti alla mia più recente quanto mai caotica avventura! Credetemi, il vostro aiuto mi sarà prezioso!

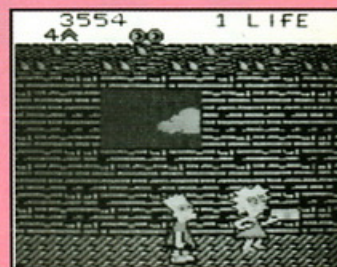
"Mamma e papà ci hanno spedito, Lisa Eme, a questo campeggio davvero orribile, camp Deadly. Che posto ragazzi! Però ho un piano e se mi date una mano potremo davvero darcela a gambe. Ma devo prima sistemare quel buzzurro di Iron fist Barnes!

Una notte da incubo a Camp Deadly!

Bart è un po scorbutico al mattino e a Camp Deadly ci si alza alle 7! Aiuta Bart a superare i vari ostacoli che trova sui percorso mentre Iron Fist gli sta alle calcagna. Lisa a trovare il modo di aiutarti armi e oggetti utili.

Niente cibo fino all'ora di pranzo

E adesso tiriamo la cinghia fino all'ora di pranzo. La prima attività di questa mattina consiste nella staffetta con Bart contro tutti. Ma non penserai mica che Bart si lasci intimorire?!

Cattura tutte le bandierine che puoi esplorando tutto il terrano intorno - tutto, persino gli alberi più alti potrebbero rivelare dei segreti interessanti.

Dovrai prima di tutto prendere il boomerang da Lisa per poi procedere alle case sugli alberi dove dovrai affrontare dei duri tipo Blindside Bill e Rebound Rodney. Attento poi a non disturbare un nido di vespe! Bart a questo punto sente i morsi della fame e quindi dirigiti verso la mensa ma mi raccomando, niente battaglie a colpi di platti "prelibati"!

E da quel momento in poi le battaglie per Bart non hanno fine! Guai ai vinti! E Bart non lo sarà di certo, vero!?

Scalando il Mount Deadly

Come se assere preso a spintoni. Insultato e costretto a fare cose che un perdente non vorrebbe mai fare non fosse sufficiente. Bart deve anche scalare una montagna. E non si tratta di una vecchia montagna, ma di un grande insidioso monte che si spinge oltre le nuvole. Mi raccomando. Soprattutto non guardate mai in basso!!!

Amici e Nemici

Come previsto ci sono più nemici che amici e Lisa è l'unica su cui Bart possa contrare nel momento del pericolo. E di pericolo si può davvero parlare con Nelson e i suoi scagnozzi alle calcagna oltre alle guardie di Camp Deadly.

Nome: Georges Radosavljevic
Paese: France
Eta': 14
Giochi preferiti: Double Dragon 1 & 2
Records raggiunti: Completato Double Dragon in in due giorni.
Hobbies: Pesca, musica, fotograhia
Ambizioni: Minuare a care con il NES e diventare a guardia a forestale in Canada

Nome: Fabian Spring
Paese: Switzerland
Eta': 11
Giochi preferiti: Double Dragon 2, SMB 2
Records raggiunti: Finito Double Dragon in una settimana.
Hobbies: Giocare con Nintendo
Ambizioni: Finire Gumshoe

Nome:Boscart Laurent
Paese: Belgium
Eta': 12
Giochi preferiti: SMB 1, 2, 3, Robocop
Records raggiunti: Finito DD 1 + 2 in una settimana. Finito Kung Fu in sei minuti.
Hobbies: Bici, giocare con il NES.
Ambizioni: Finire tutti i giochi NES e lovrare per Nintendo.

Nome: Alessandro Esposeto
Paese: Italy
Eta': 14
Giochi preferiti: SMB 3, Goal
Records raggiunti: Terminare Bubble Bobble
Hobbies: Giocare a Tennis sul NES
Ambizioni: Finire tutti i giochi NES.

Nome: Marcus Weinhappl
Paese: Austria
Eta': 12
Giochi preferiti: Mega Man 2, SMB 1 + 2
Records raggiunti: Terminato Mega Man in una settimana, insieme con SMB 2 e Kid Icarus
Hobbies: Giocare con il NES
Ambizioni: Possedere tuttii giochi.

Nome: Roman Winkler
Paese: Austria
Eta': 7
Giochi preferiti: TMHT, SMB 2, Mega Man 1 + 2
Records raggiunti: Terminato Kung Fu e SMB 2 con una sola vita
Hobbies: Giocare con il NES
Ambizioni: Possedere e terminare tutti i giochi NES!

Nome: Melissa Mills
Paese: UK
Eta': 9
Giochi preferiti: Kid Icarus e SMB 2
Records raggiunti: Terminato SMB 1
Hobbies: Calcio, Golf, giocare a Nintendo, Macchine Elettriche
Ambizioni: Fare il calciatore.

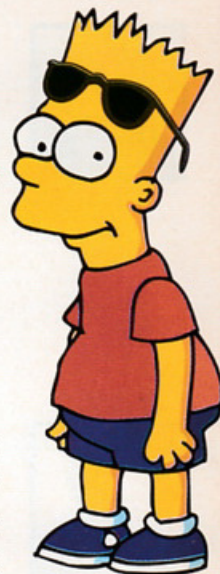
Nome: Alvaro de A. Radigales
Paese: Spain
Eta': 8
Giochi preferiti: Super Mario Land e Duck Tales™
Records raggiunti: Completati SML e Duck Tales™
Hobbies: Giocare con il Game Boy™, bicicletta
Ambizioni: Avere decine di giochi Game Boy™!

Nome: Mario Alberto Betancart Rodriguez
Paese: Spain
Eta': 9
Giochi preferiti: SMB 1, Trojan, Castlevania
Records raggiunti: Terminato SMB e Ice Climber
Hobbies: Giocare con il NES
Ambizioni: Lavorare con Super Mario

Se volete vedere pubblicato il vostro Nome e la vostra foto nel più bel giornalino di tutti i tempi scriveteci! Dovrete inviarci non solo nome, cognome ed età ma anche i vostri tre giochi preferiti, i vostri records, gli hobbies e le vostre ambizioni. Le vostre lettere dovranno essere spiritose, divertenti ma soprattutto veloci! Più presto le riceviamo più possibilità avrete di vedere il vostro nome pubblicato (e naturalmente la vostra molto fotogenica foto!).

The Simpsons Bart vs. the Space Mutants

Beh! Sei nei guai e non riesci a liberarti dei nemici in " Bart contro i mutanti spaziali" (Bart vs. the space mutants)? Non ti preoccupare allora perchè abbiamo le risposte pronte proprio qui!

Tira quante più bombe ad acqua puoi!

Nelso Il bullo

Nelson è un problema trascurabile . Appena lo vedi colpiscilo con bombe ad acqua ma attento al suo contrattacco, salta prima di essere colpito. Se Maggie ti sta alutando potrà lanclare delle bocce da bowling attraverso lo schermo. Salta e cerca di toccare le bocce e le vedrai rotolare subi to indietro in direzione di Nelson.

In galleria

Mentre è in giro per i negozi Bart incontra uno strano allieno dall'aria di uno gangster. Aspetta che spari, poi saltagli in testa evitando le sue pallottole, ritirati e poi ripeti lo stesso trucco tre volte. Lo incontrerai tre volte e poichè è in grado di trasformarsi in qualsiasi elemento sullo schermo tieni le dovute distanze e attacca solo dopo aver evitato i suoi tiri.

Sistema il gangster al più presto

Bart è davvero nell'occhio del ciclone oro !

Ms Botz

Questo bandito babysitter appare alla fine del livello 2 e tenta di dar fastidio a Bart buttandogli addosso delle valigie.Evitale e quando arrivano a terra salta sopra di loro per farle schizzare verso Ms. Botz.

Se Marge ti sta aiutando lancerà degli oggetti in direzione dell avaligia per far rallentare i movimenti di Ms Botz.

Bob è fuori di sè !

Sideshow Bob

Bart incontra Bob al termine di Krustyland (livello 3)Questo boss è da considerare molto pericoloso per i suoi piedi micidiali ! Nel momento in cui Bob interrompe i suoi salti Bart dovrà pestargli le dita dei piedi saltandogli sopra e poi tirarsi indietro. Se Lisa lo sta aiuttando cercherà di tramortire Bob con delle bocce da bowling permettendo cosi a Bart di pestare quei piedi enormi.

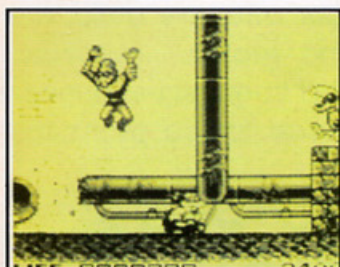
Preparati a fare un balzo subito dopo l'ultimo salto!

Il dinosauro !

Mamma mia, che mostro ! Ed è anche stranissimo ! Piazzati sopra ma datiento, però ! Non fermarti troppo a lungo o ti sputerà fuoco addosso.Se finisci la scorta di freccette balza sul bordo sotto al suo mento, poi salta subito sul bordo superlore e poi, con un super salto sali sulla sua testa. Nel fare questa manovra devi essere pronto a girarti a mezzaria e atterrare sul lato sinistro. Ripeti tutto questo tre volte e tienti pronto a saltargli sulla schiena dopo il terzo e ultimo salto.

Trova le sporgenze (bordi) segrete!

Inginocchiati vicino a questo barile, rompilo e poi entra nello spazio vuoto per giocare con i "numeri di bonus" (fase 1-1)

La versione Game Boy™ del gioco delle tartarughe offre innumerevoli bonus e segreti. Non ci sono solo partite di bonus che ricaricano la tua riserva di energia ma anche due codici, uno che ti dà accesso a qualsiasi partita di bonus e l'altro che ti permette di aumentare la tua energia ad ogni stadio del gioco!

Rimani in acqua e prosegui sotto al tubo per arrivare alla partita di bonus con i tiri al bersaglio (fase 1-4)

Cammina semplicemente sotto al tubo fino alla parete per tentare la partita di bonus del sluriken (fase 1-2)

Le partite di bonus

Di seguito trovi le posizioni delle prime quattro partite di bonus. Sarà meglio magari fare un po' di allenamento usando il codice segreto.

Selezione delle partite di bonus

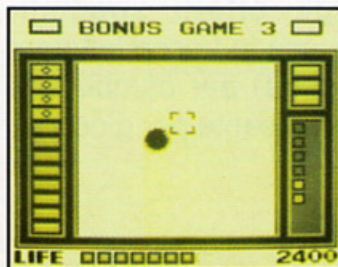
Per allenarti con i bonus games premi Select, A e B sullo schermo di configurazione. vedrai apparire un punto di domanda vicino al 5 - selezionalo e poi scegli il bonus game che desideri.

Salta in alto colpendo l'estremità della seconda barriera in caduta per avere un'altra possibilità alla partita di bonus del sluriken (fase 2-1)

Codice per ricostituire l'energia

Per chi non lo avesse appreso l'ultima volta - se il vostro livello di energia si abbassa inserite una pausa e premete UP, UP, DOWN, DOWN, LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, B, A. Questo però funziona ura sola volta perciò usalo solo in estremis !

Il gioco del numeri

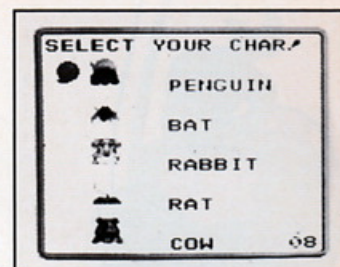
Il gioco del Sluriken

Il gioco del tiro al bersaglio

King of the Zoo

Per selezionare qualsiasi livello di questo gioco, muovi il cursore sul personaggio con cui vuoi giocare, premi la pulsantiera direionale verso sinistra ed il pulsante B. Premi a questo punto il pulsante A, il numero che apparirà in basso nell'angolo destro potrà essere modificato premendo le frecce in alto od in basso. Quando hai selezionato il livello desiderato, premi START ed inizierà il gioco.

WIZARDS & WARRIORS X

Fortress Of Fear

Se riesci a piazzarti nella graduatoria più alta potrai usarla per ottenere delle vite extra nel prossimo gioco. Inserisci semplicemente le tue iniziali in questa sequenza .” w, cuore, w e comincerai la tua prossima avventura con sei vite!

Per gli entusiasti di Low G Man che stanno lottando nei livelli bassi - non soffrite più ! Eccovi i codici per i livelli due, tre e quattro. L'ultimo tocca a voi trovarlo !

Fase 2 - Mich
Fase 3 - Elle
Fase 4 - Bill

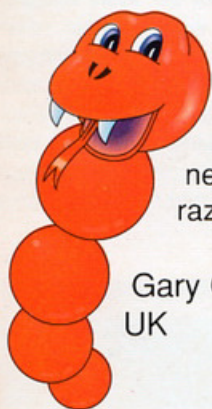
In questo gioco c'è anche un test musicale. Inserisci “SONG” come parola d'ordine e poi spostati con le frecce up/Down (su e giù) tra la musica di sotto fondo e gli effetti speciali, usando invece le frecce left/right (sinistra e destra) per cambiare il numero e il pulsante per giocare.

Abbiamo scoperto un codice davvero “grande” che ti permette di ascoltare la musica e i suoni di questo gioco frenetico. Sullo schermo “Tecmo Presents” tieni premuti i tasti Left/Down/ A/B e select della pulsantiera di controllo premendo poi Start per far apparire lo schermo di selezione. Premi Left/Right per cambiare il numero del suono, B per giocare e A per interrompere.

Siamo stati praticamente travolti da consigli e suggerimenti sui nuovi arrivati nella serie Game Boy™ mentre il NES sembra essere passato nel dimenticatoio! Se avete dei suggerimenti sull'uno o l'altro sistema potrete farne partecipi tutti i vostri compagni Nintendomaniaci. Inviateli quindi a:

La Posta dei Lettori
Club Nintendo
c/o CEMIT Casella
Postale 1140-N
10100 Torino

Snake Rattle N Roll (NES)

Per raggiungere il passaggio segreto in Snake Rattle 'N Roll devi arrivare alla fine del livello entro quattro secondi. Quindi nai bisogno di correre in avanti a tutta birra. Saltare sopra ogni cosa e non fermarti per nessuno! Se ce la fai, raggiungerai un razzo che ti condurrs dritto al livello 8!

Gary Cason
UK

Gauntlet II (NES)

Al livello 1, invece di andaro verso l'uscita per il livello 2. Cammina fino ad una delle piastrelle luccicanti per abbattere la parete. Usa la chiave per aprire la porta a troverai un nastro trasportatore che ti condurrá al livello 6.

Luke Lovell
UK

Tetris (NES)

Ho trovato un trucco per il Tetris sul NES. Iniziate il gioco B a qualsiasi livello e durante il gioco tenete premuti A, B e select. Quando appare il Tetrad avrete completato il gioco.

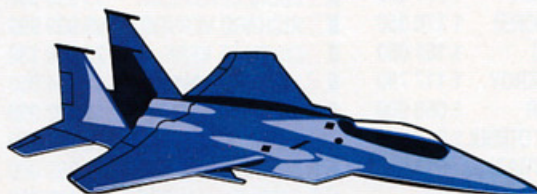
Stuart Hughs
UK

Simpsons (NES)

Per eseguire un test del suono nei Simpsons lancia un razzo suila E dell'insegna "QUICK E MART" e a quel punto potrai controllare tutti i suoni dei gioco.
Paul Musgrove
UK

Double Dragon (Game Boy™)

Prima di poter raggiungere la 4a missione dovrai combattere Abobo e per sconfiggerlo saltargli in testa per poi colpirlo e farlo cadere nel crepaccio. A quel punto vedrai apparire la porta che condace alla missione.

Roland Burgerman
Austria

Captain Skyhawk (NES)

Per evitare le mine sul livello 8 spostati in volo verso il lato dove non ti potranno colpire!

Viet Ander Aichbickler
Austria

Gargoyle's Quest (Game Boy™)

Per avanzare ultoriormente nel gioco verso nuovi livelli componi il seguente codice - MAD

Michael Van Buskick - UK

Punch Out (NES)

Ecco un trucchetto per il secondo Bald Bull (Toro Calvo) in Punch out. Quando le sue barccia si muovono su e giù colpiscilo in faccia per far apparire una stella. Stancalo poi con dei pugni normali e quando la sua energia si esaurisce e raggiunge un livello basso usa la stella.
Quando si rialza muove sempre la mani in su e giù - a quel punto ripeti la manovra precedente per ottenere un'altra stella. Ripeti questa manovra per altro tre volte e avrai vinto!

Voncat Hoogstad
Olanda

Punteggio Record

BATMAN

CAMILLE DUVAL	1 557 200
KRISTOFF VANTIEGHEM	952 300
DRIES DE LOVE	672 700
BENOTT BALLIEU	658 600
STEPHEN BOWE	509 500
OLIVER JOZEAU	409 800
FREDERIC BOUILLON	317 300
ALESSANDRO BERTONI	219 800
ANDREW HENNUY	154 500

BUBBLE BOBBLE

PAOLA CANALE	2 000 000
MELANIE LOMBARDI	1 881 710
OLIVIER MUNGER	1 711 630
CRISTOPH P. SHOFER	1 176 350
DANIEL DARVAI	1 151 060
CHRISTOPHE LEROY	1 117 780
STEFAN ZDESAR	1 060 000
JOSE LUIS ARZA OTEGUI	1 057 450
DAVID F. DELETRAZ	999 950

COBRA TRIANGLE

MATTEO TENCA	998 150
GREGORY DEFOURNY	938 500

DOUBLE DRAGON

STANISLAS ALAO-FARY	158 000
KURT BEYRUS	97 650
DANIEL FOSTER	95 940

DOUBLE DRAGON 2

JEAN-FRANCOIS RODRIGUEZ	579 020
ROLAND RODRIGUE	487 120
MICHEL LEQUIM	151 370
MICHAEL YIP	85 110
JOHN VAN DERTON	62 550
JOHN SCHMITT	59 970

DUCK TALES

ANGELO VAN CLEEF	30 203 000
FRANS WOLTHERS	18 908 000
AARON SHIMMONS	16 622 000
BEN ANDERTON	13 816 000
ALESSANDRO LENTINI	11 814 000
THOMAS WANA	10 004 000
LAURA SALTER	9 789 000
MICHAEL SCHNEIDER	9 077 000
DAVID EYCKERMAN	8 484 000
LUDOVIC DOCHY	8 135 000

GOLF

ROBERT LILLIS	-18
MICHAEL HUFLER	-15
ANDREAS AMBLER	-14
STEFAN ALTHAUS	-13
ROGER VAN DINGENEN	-11

GHOSTS AND GOBLINS

JORIS VAN DE ENDE	342 300
PATRICK VAN CAPPELLEN	321 800

GRADIUS

THIERRY HAIRSON	9 999 990
AMIN EL KACIMI	9 999 990

KID ICARUS

SEBASTIANO ZENONI	9 999 999
GUILLAUME DUBOILLE	9 999 999

KUNG FU

JOHAN DEVRIESE	548 090
VALERY GOFFART	532 030

PINBALL

NORBERT KITTAG	987 600
CEDRIC HERPOEL	488 440

PINBOT

LOUIS LETECHEUR	99 999 999
RICHARD VERVOOT	99 999 999
CINDY DE KERF	20 748 130
JULIEN RAVWENS	17 224 050
MIA VANDEVELDE	16 392 090
DENNIS KLINKENBERG	12 954 750
PATRICE ROUEN	12 383 000
STEPHEN MAYCOCK	10 472 760

PROBOTECTOR

BORIS GODEMET	4 354 400
SJAAK SEERTEN	3 307 500

RC PRO AM

MARCO BUGATTI	1 600 000
PAUL LEIJS	794 714
RAPHAEL TENGER	481 190
MATTEO ZUCHER	368 120
FLORIAN HAENSSLER	265 850
DANIEL MULLER	187 584

ROBOCOP

DENIS HANNARD	196 000
MARCO FERRANDI	118 500
ERWIN CLAASSEN	115 456
PATRICK PICKAERT	103 646

RUSH 'N ATTACK

VIDJAY DIELBANDHOESING	3 181 100
PATRICK VAN CAPPELLEN	983 500

SNAKE RATTLE 'N ROLL

ANDREW CLIFT	999 350
THOMAS HERMANT	977 650
KEITH RAINFORD	941 450
K. MAIZAR & P. CUKA	806 500
JURG GRAF	732 350
RICHARD BOOTH	668 100
ANDREW CROWE	657 500
HEINZ SARES	651 350
MARTIN KAGERER	255 150

SUPER MARIO BROS 3

ANDREAS LOTT	1 277 970

SUPER MARIO LAND

CHRIS CORBY	999 999
PHILIPP HIRSCH	999 999
DANIEL LOMBART	999 999
JOACHIM MORAWETZ	999 999
ROBERT RANACHER	999 999
KATHARINA TSCHIRSCHWITZ	999 999
JAMIE WELLS	999 999
ANDREW POLLARD	930 890
PAUL NICHOLSON	902 550
MOHAMMED BAZAZI	801 350
REINHARD BUCHINGER	779 450
MARK BENNETT	679 000
HECTOR F. YIANATOS	606 950
MICHAEL MOSER	550 380
PHILIPP DRESCHKAY	528 450
MARTIN DORLER	520 650
DANIEL BRANDLE	516 400
DARREN SEARLE	509 200
JASON GARNER	489 460
BERNHARD HERZIG	488 930
LUIS MANUEL FRESNO	458 930
MARK TRANTER	432 390
LIAM FINNIGAN	422 430
ANTOINE EVEN	421 070
DANIELA BONANNI	412 860
CHARLES GOSSELIN	409 500
ALEXIS KOCIANCIC	408 300
MARK SEARLE	408 300

TETRIS

MATTIAS DE MOOR	999 999
NICOLAS ARNAUD	999 999
JASPER KAPPER	999 999
ATTILA KAPPETEIN	481 106
MIRJAM REMIE	361 802
LAETITIA MARIN	106 403

TETRIS (GAME BOY)

HELEN YOUNGMAN	357 994
ROLAND POSSENBACHER	339 050
KAROLINE RANACHER	309 337
NEIL SLATER	306 076
RUTH MILES	280 085
H REIFETSHAMER	256 526
MANUELA EGGER	254 239
MARCUS BURRELL	201 541

Se quel che cerchi è la fama allora dovrai cercare di arrivare primo sulla nostra graduatoria di campioni nella pagina del PUNTEGGIO RECORD. Certo potremo stampare il tuo nome una sola volta ma per avere maggiori possibilità mandaci tutti i tuoi punteggi migliori insieme al tuo nome, cognome, età, indirizzo e una foto di ogni record raggiunto. Abbiamo soprattutto bisogno di sapere la tua età perchè la nostra graduatoria è basata non solo sul punteggio ma anche sul livello di difficoltà in proporzione all'età. E che ne diresti di una gara figli/genitori? Sappiamo che ci sono tante mamme e papà che si divertono con il Nintendo nelle ore piccole - perchè non fare un paragone tra i vostri punteggi e quelli dei vostri ragazzi?! (Non si ammettono trucchetti!)

Club Nintendo, Punteggio Record, Viale Baracca 20, 28041 ARONA (Novara).

Top Ten

1. SUPER MARIO BROS. 3
2. SUPER MARIO BROS. 2
3. TMHT
4. SUPER MARIO BROS.
5. ZELDA 2 - THE ADVENTURE OF LINK
6. THE LEGEND OF ZELDA
7. MEGA MAN 2
8. DOUBLE DRAGON 2
9. DUCK TALES
10. BATMAN

GAME BOY™ TOP FIVE

1. SUPER MARIO LAND
2. TMHT - THE FALL OF THE FOOTCLAN
3. DR. MARIO
4. GARGOYLE'S QUEST
5. TETRIS

Ok, va bene, Luigi ha vinto la scommessa!
Super Mario 3 è sempre in testa. Inoltre per Mario è stata una questione di orgoglio vedere che il suo nuovo gioco tiene testa anche nel Game Boy. Ma dove mai ci porterà questa Mariomania!!?

Mandateci i vostri voti per il NES e per il Game Boy indicate i 5 giochi preferiti in ordine di preferenza specificando se NES o Game Boy e spedite al solito indirizzo.

La posta dei lettori

Segreteria Club Nintendo
Viale Baracca 20
28041 ARONA
(Novara)

Cari Mario e Luigi

sonc un Nintendo-maniaco associato al vostro bellissimo club da ormai 4 mesi e ne sono felicissimo. Nel terzo numero di Nintendo Club avete scritto che si potevano inviare le storielle sul NES e GAME BOY, io ne ho una.
Un giorno stavo facendo una bellissima partita con Teenage Mutant quando mio fratello mi chiama in camera sua. Ma in realtá lui se ne stava dietro la porta del salotto, pronto a rubarmi il gioco. Quando me ne sono accorto sono andato subito in sala ma... la luce era saltata!!! To sono scoppiato a ridere e mio fratello é rimasto con un palmo di naso.
Ci tengo che la pubblichiate, saluti da un Nintendomaniaco.

LORENZO DUTTO - Roata Rossi (CN)

Caro Lorenzo,

la morale della tua storiella potrebbe essere : chi la fa l'aspetti !!
comunque vedi che non abbiamo tradito le tue aspettative, ecco pubblicata la tua storiella.
Un grosso ciao e tante fantastiche partite.

Cari amici della Nintendo,

sono una bambina di 7 anni, mi chiamo Barbara Musso, abito a Baldichieri in provincia di Asti.
Possiedo tre giochi Nintendo : Super Mario Bros. 1, Super Mario Bros. 2 la leggenda di Zelda.
Ho terminato Mario Bros. 1 con 8 vite in dieci giorni, la leggenda di Zelda con 5 cuori in venti giorni, aiutata a tradurre le parole in inglese dal mio papa.
Adoro giocare con il mio Nintendo e pattinare.
Ciao!

Barbara Musso - Baldichieri (AT)

Carissima barbara,

grazie per la tua deliziosa letterina, sono molto contento di ricevere messaggi de parte di Nintendomaniache come te, dimostrano che Nintendo non é solo un gioco da maschi come molti pensano!!!!
Ciao e a presto.

Mi chiamo Raffaele, sono abbonato alla vostra rivista e possiedo il GAME BOY, nel mio paese non ce l'ha nessuno e a me piacerebbe scambia-re i videogiochi che non ho finito, come posso fare ? Conoscete qualcuno appassionato come me? Se si datemi l'indirizzo. Continuate cosi che siete fortissimi, siete numeri 1.
Mi dimenticavo di dirvi che ho fondato anch'io un Club da circa un anno, non é certo come il vostro ma é pur sempre un club di veri appassionati di Nintendo, purtroppo pero siamo solo in cinque!
Un grande anzi grandissimc saluto dal Club Poggese!
GALETTO RAFFAELE - Poggio Renatico (FE)

Caro Raffaele,

abbiamo pubblicato il tuo appello e sicuramente qualcuno che vuole scambiare i videogiochi can te si fará vivo.
La tua idea di fondare un Club é veramente simpatica, chissa se ci sono altri Nintendo maniaci se non nel tuo paese almeno nella zona? Ragazzi ... se ci siete contattate Raffaele e il suo Club Poggese.
Un grosso saluto da Mario e Luigi.

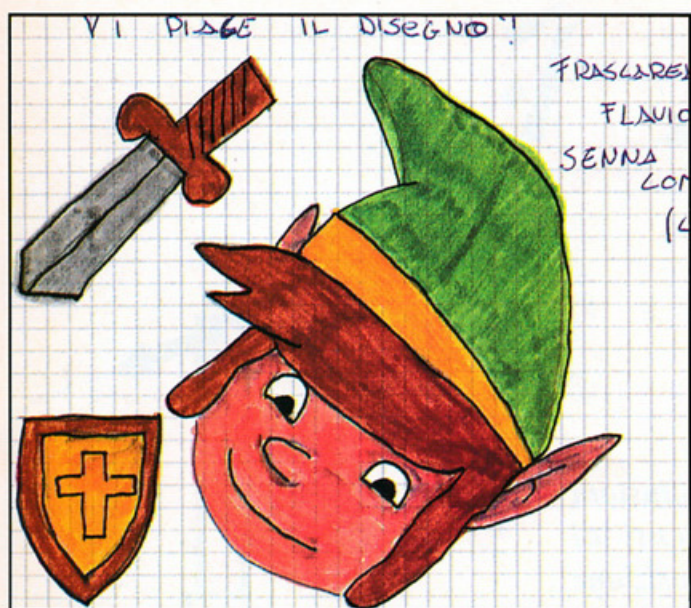
Carissimi amici della Nintendo,

sono Gabriele, un ragazzo di 11 anni e sono abbonato al vostro grandioso giornale. Possiedo da 2 anni la superconsole Nintendo e 16 giochi tra cui le due grandi novita TECMO WORLD WRESTLING e SUPERMARIO BROS. 3 : é stupendo! Vorrei farvi delle domande : quando uscira Nintendo World Cup? Perché escono molti piu giochi per Game Boy che per la console ? Mi raccomando continuate cosi che andate forte.

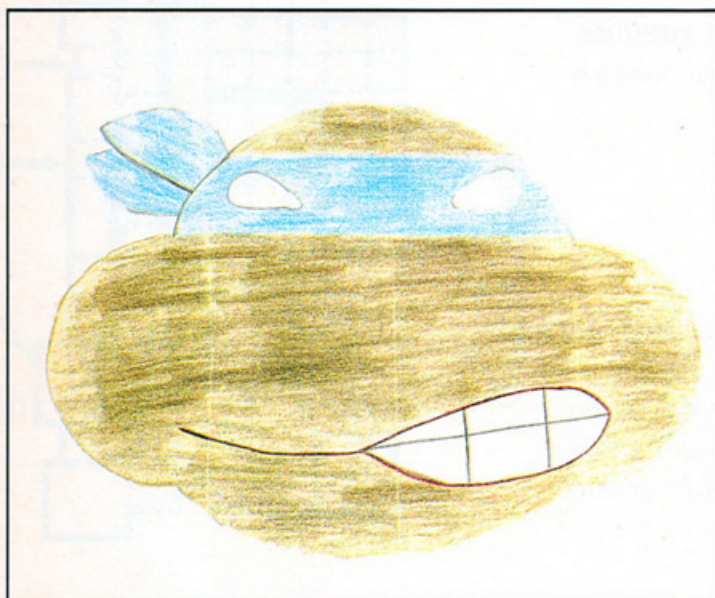
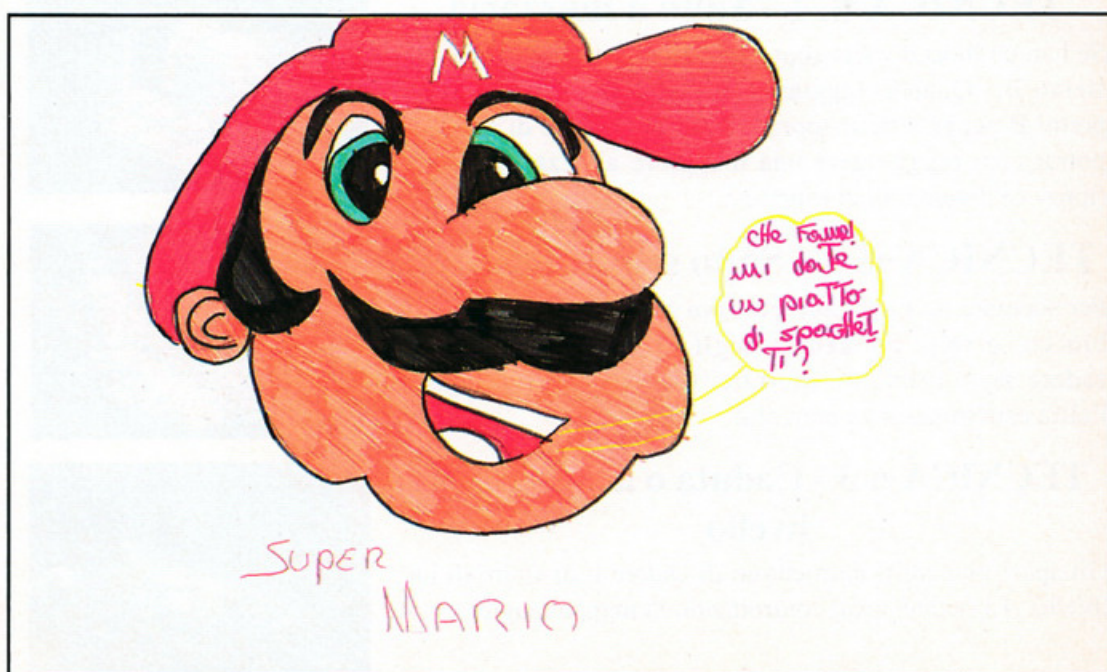
ANDREA FRANCOLINI - FIRENZE

Ciao Andrea,

complimenti per la tua fornitissima giocoteca, spero che la mia ultima avventura ti sia piaciuta, a me é piaciuta un sacco !!!
Nintendo World Cup lo potrai trovare dal tuo Rivenditore un po' prima di natale (cosi ti hai risolto il problema di cosa farti regalare!).
per quanto riguarda la tua seconda domanda, non mi sembra che escano molti piu giochi per Game Boy che per NES, escono in tempi diversi; questo é vero, ma all'incirca nello stesso numero.

Grazie di averci scritto, ciao!!!

FLAVIO FRASCARELLI - Senna Comasco (C0)

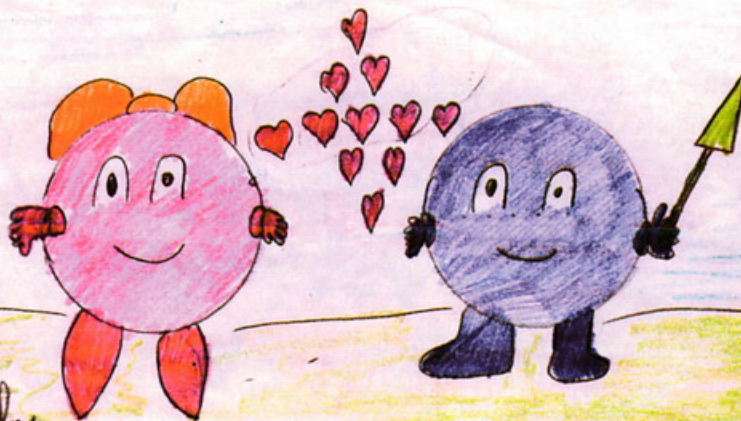
ALESSIO RUGIONE - Limite sull'Arno (FI)

FRANCESCO GAMBADORO - Cerro Maggiore (MI)

CLAUDIA DE SIMONI - Borore (NU)

Galleria

DONATELLO

Stefano Sunde
Quarticcio (RA)

NORTH
AND
SOUTH

LA GUERRA SPIETATA

Mentre un sottile raggio di luce proietta illusioni fantasmagoriche sulle mura cadenti di Kastlerock, Shadax riflette sulla sua posizione e pensa che vorrebbe decisamente essere altrove. La sua mente è assediata da spaventose immagini di orribili e trappo perecolose traffole e solo il pensiero della bellissima Eleonera gli permette di non perdere la ragione. Shadax è un eroe che ha bisogno di una mano soceorritrice...

Tattiche e Tecniche

Per arrivare allo scettro magico dovrai passare per un labirinto lungo e intricato. Fantasmi, mostri, scheletrie e spettri si frappongono sul tuo cammino mentre le difese offerte dal mago sono poco più di un palliativo. Ecco la ragione quindi dei nostri consigli speciali - leggi rifletti e rivertiti sempre di più in questo gioco davvero super!

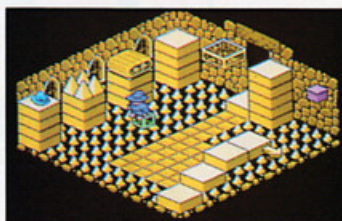
TECNICA n. 1 - Salto a mezzaria

Se han un blocco vacci sopra, poi salta premendo al tempo stesso B. Quando raggiungi saltando l'altezza massima premi B per rimetterti sopra al blocco e saltare di nuovo - potrai cosi raggiungere una maggiore altezza. Prova e riprova e diventerai un esperto.....

TECNICA n. 2 - Salto sugli spunzoni

Per superare un tratto con spunzoni accuminati raccogli un blocco e salta nel centro degli spunzoni lasciandolo cadere poco prima di atterrare. Ora potrai raggiungere l'altra estremità senza pericolo!

TECNICA n 3 - Caduta o ascesa di un livello

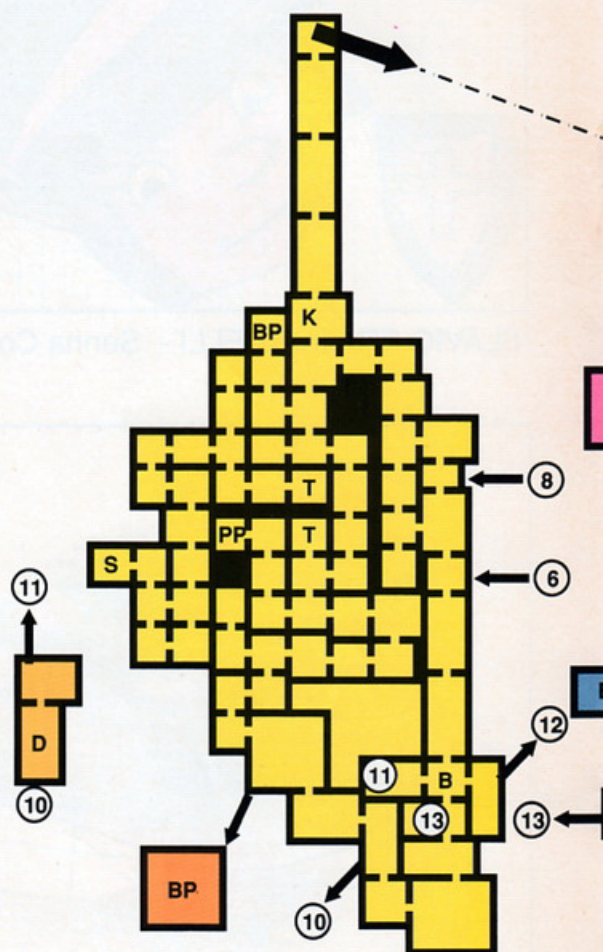
Gli spazi bianchi ti permettono di cadere o di salire di un livello. Li riconoscerai controllando la mappa magica.

TECNICA n. 4 - Chia

Le chiavi fanno apparire dei blocc
detonatori fanno esplodere delle
passaggi. Usa la tua mappa per ir

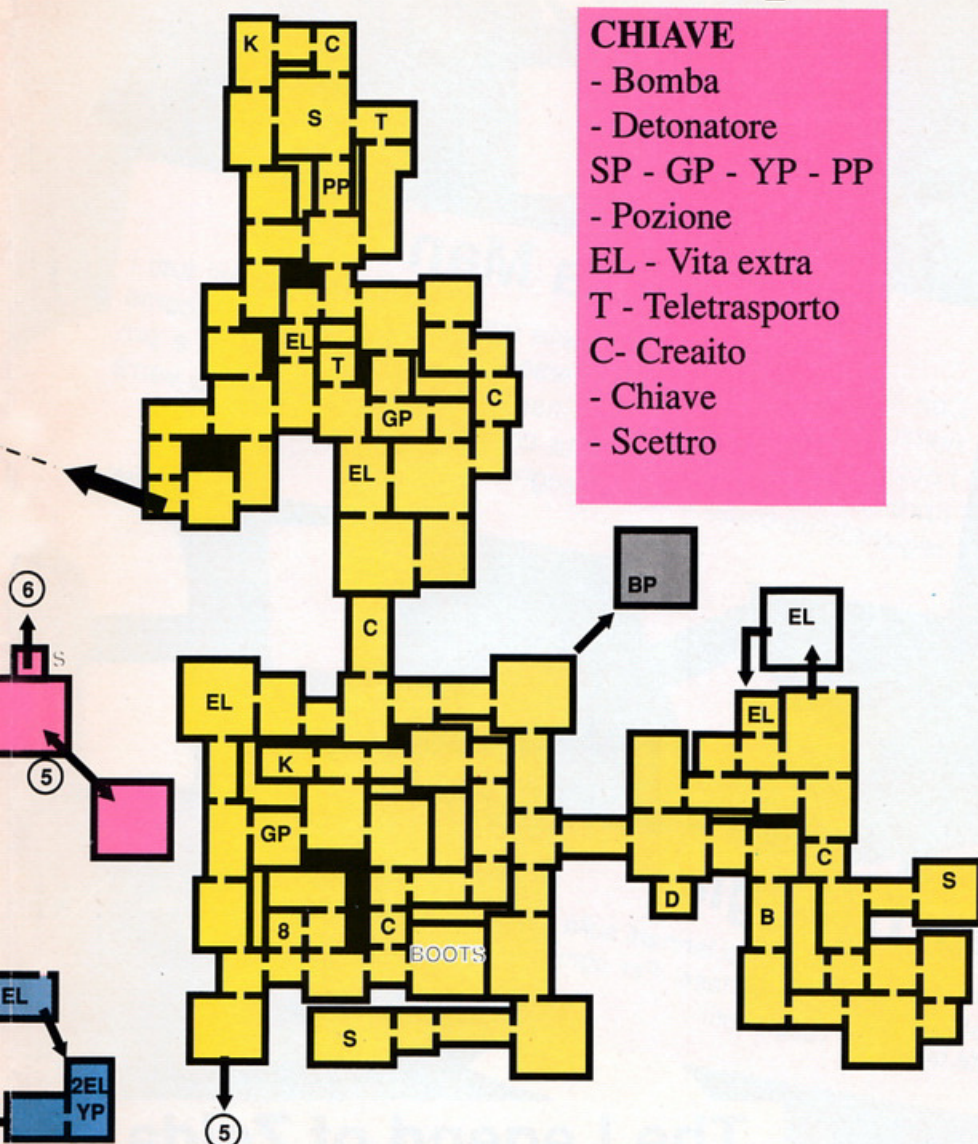
TECNICA n. 5- Uso
nemic

Per raggiungere alteze altrimenti
blocchi sui nemici per poi saltarc
nemico dove puoi.

TECNICA N 6 - Congel
nemici

Puoi alternativamente congelar
sopra le loro teste, sebbene tu
invincibile. Ricorda che puoi
posizioni più vantaggicse.

TIPS AND TRICKS SPECIALI

Per raccoliere un pezzo particolare dello scettro dovrai afferrare la scatola, saltare tutto a destra portandola con te. Lasciarla poi andare saltando indietro verso sinistra e lascia che la scatola spinga lo scettro verso di te…

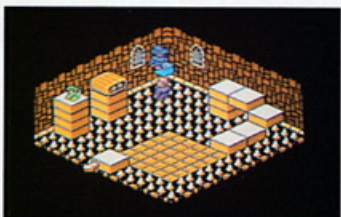
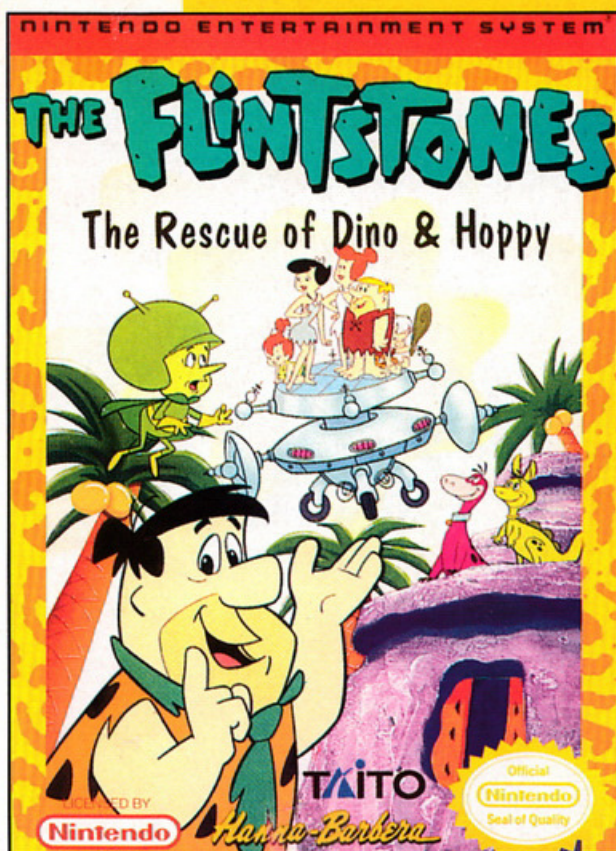
Se usi un ascensore controlla la tua posizione sulla mappa. In molte stanze troverai dei blocchi invisibili. Cerca di ricordare dove si trovano - il più delle volte un breve salto li esporrà. Un altro scettro (sezione 5) richiede una manovra speciale. Salta nella stanza in alto, trova i quattro blocchi invisibili, sulla destra e salta sul blocco in alto a destra. Salta giù dal blocco sulla sinistra per atterrare sui gradino vicino al passaggio.

avi e detonatori

chi o dei passaggi mentro e bombe per rivelare dei ndividuarli uno a uno.

dei blocchi sui i

impossibili fai cadere dei i sopra e farti portare dai

amento e salto dai i

e i nemici o saltare via abbia bisogno di essere i anche spostarli verso

GLI ANTENATI ARRIVANO SUL NES!!

In un videogioco potrai finalmente rivivere le gesta dei tuoi eroi dei cartoni animati preferiti!

Fred Flinstone e sua moglie Wilma vivevano tranquillamente nell'eta' della pietra con i loro amici Dino il Dinosauro e Hoppy l'Hopposauro. Ma un giorno il malvagio Dr Turner arriva a Bedrock: si tratta di un viaggiatore del tempo venuto dal 30° secolo a collezionare dinosauri per il suo giardino zoologico delle meraviglie. Rapisce Dino e Hoppy e ritorna indisturbato nel suo tempo. Tu sarai Fred e dovrai aiutare il tuo amico Gazoo a costruire una macchina del tempo per arrivare al mondo di Turner e dovrai poi sconfiggere il tuo perverso avversario e riportare infine a casa Dino e Hoppy sani e salvi...

non facile, vero???

MATTEL®

Tips & Tricks Classici

Mega Man

Con il raggio elettrico distruggete con un solo colpo quasi tutti i nomici. Basta che lo dirigate verso il loro punto più deboie (come l'occhio di Rock Monster), inserisci una breve pausa e poi riprendete il gioco. Ogni volta che farai questa manovra verrà registrato un colpo andato a segno!

Rad Racer

Per riprendere da dove ti eri perso premi *A* e ricomincia dallo schermo del titolo.

Cobra Triangle

Per realizzare dei punti extra assicurati di fermarti sulla destra o sulla sinistra alla fine di ogni fase. Per ogni rotazione completata quadagni 1000 punti!

Gradius

Puoi ottenere una vita extra nella prima fase indietreggiando sulla roccia vacillante poco prima dei vulcani.

The Legend of Zelda

Inserisci la parola "ZELDA" sullo schermo di registrazione per partire per la seconda avventura.

Super Mario Bros

Per continuare nel mondo in cui sei stato abbattuto tieni premuto. A e premi poi START sullo schermo del titolo.

Per ottenere del fuochi artificiali e il punteggio relativo l'ultima cifra del tempo che ti rimane deve essere 2,306 quando colpisci l'asta della bandiera.

Il codice KONAMI

Molti dei giochi KONAMI possono essere resi più semplici usando questo codice speciale in punti particolari...

Il codice: UP, UP, DOWN, DOWN, LEFT, RIGHT, B, A, START.

Probotector:	sullo schermo del titolo per avere vite extra.
Life force:	sullo schermo del titolo per avere vite extra.
Gradius:	nel corso del gioco durante una pausa per riarmansi.
TMHT (GB):	durante una pausa di rifornimento nel corso del gioco.

EHI, NINTENDO FANS! C
VI CUCCCATE UN SUP
Arraffateli al volo! In tutti gli zaini Nintendo e SuperMario trovate un fantastico Buono Sconto di
L. 30.000!
su console Nintendo o su Game Boy, oppure di
L. 15.000!
su un videogame. Wow! Nintendo oggi è il vero trend!
Nintendomania!!
Gli zaini Nintendo e SuperMario sono in vendita in cartoleria.

ON GLI ZAINI NINTENDO
ER-BUONO-SCONTO!

NINTENDO È
IL TOP, ANCHE
NEGLI ZAINI!
VE LO DICE
SUPERMARIO!

SUPER MARIO BROS.

Nintendo

Nintendo®

PUBLICIS - FCB / MAC